

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF
DAN
KUIS INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS I SD NEGERI 1 CANDISARI
DEMAK
SKRIPSI**

Ditujukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
Dwi Ayu Novita
NIM: 2103096013

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Ayu Novita
NIM : 2103096013
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF DAN KUIS INTERAKTIF
TERHADAP MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 1 CANDISARI
DEMAK**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 21 Februari 2025

Pembuat Pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a red 1000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METRASI', and 'TITIK'. The signature is fluid and cursive.

Dwi Ayu Novita
NIM:2103096013

NOTA DINAS

Semarang, 20 Februari 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamualaikum Wr.Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF DAN KUIS INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD NEGERI 1 CANDISARI DEMAK**

Nama : Dwi Ayu Novita

NIM : 2103096013

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing



Achmad Muchamad Kamil, M.Pd

NIP : 199202172020121003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fkip.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF DAN KUIS
INTERAKTIF TERHADAP MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD
NEGERI 1 CANDISARI**

Penulis : **Dwi Ayu Novita**

NIM : **2103096013**

Fakultas : **Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Telah di ujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 3 Maret 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

NIP. 198908222019031014

Sekretaris Sidang/Penguji,

Zuanita Adriyani, M.Pd.

NIP. 198611222023212024

Penguji Utama I,

Zulaikhah, M.Ag.

NIP. 197601302005012001



Penguji Utama II,

Dr. Ubaidillah, M.Ag.

NIP. 197308262002121001

Pembimbing

Achmad Muchammad Kamil, M.Pd.

NIP. 19199202172020121003

ABSTRAK

Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kuis Interaktif Terhadap Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Candisari Demak**

Nama : Dwi Ayu Novita
NIM : 2103096013

Penelitian ini membahas tentang efektivitas media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari Demak. Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari Demak.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Pre. experimental* menggunakan metode litian *one. grup pretest-posttest design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas I SD Negeri I Candisari dengan sampel yang berjumlah 17 siswa tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *random sampling*. Metode pengumpulan data yang dipilih ialah metode observasi, dokumentasi dan tes. Metode observasi digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa, sedangkan dokumentasi digunakan dalam mengumpulkan data siswa dan data nilai siswa sementara metode tes untuk memperoleh hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 86,35 naik dari nilai *pretest* sebesar 71,29. Pengujian dilakukan dengan uji *paired sample t Test*. Dari pengujian tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ untuk hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca permulaan siswa. Menurut hasil tersebut, dipastikan H_0

ditolak dan H_1 diterima. Berikutnya, hasil uji t menampilkan nilai korelasi sebesar 0,857 yang artinya korelasi atau hubungan antara media kartu huruf dan kuis interaktif dengan kemampuan membaca permulaan siswa sangat kuat.. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartu huruf dan uis interaktif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media Kartu Huruf, Kuis Interaktif, Kemampuan Membaca Permulaan.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṡ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m

ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Mad

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong

au = اوْ

ai = اِيْ

iy = اِ

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan beribu-ribu Rahmat, Taufiq serta Hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Candisari “ Tahun 2024/2025”.

Shalawat serta salam tidak lupa senantiasa turunkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarga dan sahabatnya yang dinantikan syafaatnya di hari akhir nanti. Dalam berproses mengerjakan skripsi berkat dengan shalawat penulis diberikan rasa tenang dalam menghadapi kendala serta masalah yang penulis hadapi selama mengerjakan skripsi, hingga 1 semester lamanya dan dikesempatan yang baik ini penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang penulis cintai dan sayangi. Mungkin sudah membuat tidak

tenang karena cukup lama dalam proses pembuatan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya motivasi dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih atas bantuannya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M. Ag, selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Dr. Hamdan Batubara, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang.
5. Bapak Achmad Muchamad Kamil, M.Pd, selaku dosen pembimbing serta validator ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi.

6. Bapak Achmad Muhachamad Kamil, M.Pd., selaku dosen wali yang telah membantu urusan akademik, memberikan motivasi, memberikan pengarahan dalam belajar dan juga selalu memberikan semangat dan dukungan untuk segera menyelesaikan tugas akhir.
7. Bapak Ibu dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan Ilmu dan didikan dengan penuh kesabarab dan keikhlasan serta Sudah membantu seluruh akademik.
8. Bapak Pradana, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Candisari, yang telah mengizinkan serta memberikan dukungan dalam penelitian.
9. Kedua orang tua penulis Bapak Mat Khoiri dan IbuTianah, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, yang selalu mengusahakan anak keduanya ini menempuh Pendidikan dengan setinggi-tingginya meskipun mereka hanya menempuh tahap Pendidikan dasar. Kepada bapak terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja

keras yang beliau tukarkan dengan nafkah demi penulis sampai di tahap ini, demi penulis sampai di tahap Pendidikan yang tinggi, dan terima kasih telah menjadi contoh untuk menjadi seorang laki-laki yang bertanggungjawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibu penulis, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar untuk penulis sehingga penulis bisa di titik sekarang. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas serta sudah sabar dalam segala pengorbanan untuk penulis. Terakhir, terima kasih atas segala hal yang diberikan kepada penulis.

10. Kakak dan adik terkasih penulis, Enny Rahmawati dan Avrilia Tri Wulandari yang telah rela mengorbankan bekerja untuk membantu orang tua serta telah memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis bisa sampai di titik sekarang.
11. Kepada teman-temanku Nur Hijratun Nafi'ah, Fatimah Nisa Royyani, Nadya Sa'adah, serta temen-teman kelas PGMI A angkatan 21, yang

telah kebersamaan serta memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

12. Kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya, seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, telah berkontribusi serta memberikan dukungan, baik tenaga, waktu maupun materil. Terimakasih telah memberikan semangat serta doa kepada penulis.
13. Teman-teman KKN Tematik 104, Desa Kedungsuren kecamatan Kaliwungu Selatan yang saling memberikan dukungan dan doa.
14. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih dan do'a yang bisa terucap atas bantuan, do'a dan semangatnya yang telah diberikan kepada penulis, semoga kebaikan dengan balasan yang lebih baik dan lebih banyak dan dibalas oleh Allah SWT, berupa pahala yang berlipat ganda.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Namun penulis

berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 21 Februari 2025

Peneliti

Dwi Ayu Novita

NIM : 2103096013

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERSI ARAB	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	10
C.Tujuan Penelitian	10
D.Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A.Deskripsi Teori	13
B.Media Kartu Huruf	13
C.Kuis Interaktif	20
D.Kemampuan Membaca	23
E.Kajian Pustaka Relevan	28
F.Rumusan Hipotesis	31

G.Kerangka Bepikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A.Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B.Tempat dan Waktu Penelitian	35
C.Populasi dan Sampel Penelitian	35
D.Variabel dan Indikator Penelitian	36
E.Teknik Pengumpulan Data	37
F.Instrumen Penelitian	38
G.Prosedur Penelitian	39
H.Teknik Analisis Data	40
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	46
A.Deskripsi Data	46
B.Analisis Data	63
C.Keterbatasan Penelitian	80
BAB V PENUTUP	88
A.Kesimpulan	88
B.Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PROFIL SEKOLAH	95
LAMPIRAN 2 MODUL AJAR BAHASA INDONESIA	96
LAMPIRAN 3 HASIL OBSERVASI KONDISI AWAL.....	107
LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU	109
LAMPIRAN 4 HASIL NILAI PRETEST DAN POSTTEST..	112
LAMPIRAN 5 UJI NORMALITAS	114
LAMPIRAN 6 UJI HOMOGENITAS	119
LAMPIRAN 7 UJI HIPOTESIS	124
LAMPIRAN 8 DOKUMENTASI	130
LAMPIRAN 9 SOAL PRETEST-POSTTEST	135
LAMPIRAN 10 LKPD PERTEMUAN2-4	137
LAMPIRAN 11 SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING ...	139
LAMPIRAN 11 SURAT PENELITIAN	140
LAMPIRAN 12 SURAT SELESAI PENELITIAN	141
LAMPIRAN 13 BIODATA PENULIS	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca merupakan upaya penting untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi secara lisan, karena melalui membaca, pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis. Keterampilan membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena kemampuan ini memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi serta mengikuti perkembangan zaman. Tanpa kemampuan membaca, siswa akan kesulitan dalam memahami pelajaran dan beradaptasi dengan perubahan. Oleh karena itu, pembelajaran membaca sangatlah penting dalam pendidikan serta semua guru pastinya berharap agar anak didiknya dapat menguasai keterampilan membaca ini dengan baik.

Hal yang penting dalam dunia pendidikan adalah tentang membaca, dengan membaca seseorang akan mampu menempuh pendidikan yang baik. Membaca tidak hanya sekedar membaca kata per kata dari bahan bacaan namun penting juga untuk dapat memahami dan mengerti apa yang sedang dibaca. Dalam hal ini membaca harus mulai ditanamkan

pada anak usia dini, sebab semakin dini anak diperkenalkan membaca akan semakin mudah dan kalimat yang dibaca akan berpengaruh pada perkembangan bahasa dan pemikiran setiap anak disesuaikan juga dengan kemampuannya.¹

Membaca adalah keterampilan yang melibatkan pemahaman terhadap kata, kalimat, dan isi bacaan. Pada hakikatnya, membaca merupakan proses pengembangan dan peningkatan kemampuan, mulai dari pemahaman terhadap kata dan kalimat hingga pemahaman terhadap isi bacaan secara keseluruhan. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memahami makna dari kalimat atau bacaan yang mereka baca, baik secara mandiri maupun yang diajarkan oleh guru.

Secara umum, membaca dianggap sebagai keterampilan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan lainnya. Oleh karena itu, membaca merupakan alat yang esensial untuk mempelajari hal-hal baru yang sebelumnya tidak diketahui. Dengan membaca, siswa dapat memperoleh informasi yang dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mereka.

¹ Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan gadget dalam meningkatkan minat baca anak di keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 10(2), 138-147.

Membaca permulaan adalah keterampilan awal yang dipilih seseorang dalam proses penguasaan keterampilan membaca secara keseluruhan. Menurut Sabarti Akhadijah (dalam Latifah Hilda, 2018), membaca permulaan hanya berlangsung dua tahun, yaitu tingkat dasar I dan II. Bagi mereka, membaca adalah kegiatan belajar bahasa tulis. Melalui tulisan siswa harus mampu mengungkapkan lambang bunyi bahasa tersebut.² Pada fase ini, siswa mengenal huruf, bunyi, dan kata-kata dasar yang akan menjadi dasar keterampilan membaca yang lebih kompleks di masa depan. Pentingnya membaca sejak dini terletak pada perannya dalam perolehan keterampilan literasi dasar yang meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan belajar keseluruhan di masa depan.

Proses pembelajaran seringkali melibatkan penggunaan alat indera siswa, sehingga diperlukan dukungan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran mencakup berbagai motivasi dan alat yang diberikan oleh guru untuk mendorong siswa dalam belajar. Dalam memilih media pembelajaran, guru harus memastikan bahwa media yang

² Latifah Hilda Hadiana, Sugara Mochamad Hadad, Ina Marlina, "Penggunaan Media Bigbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol IV, No 2, 2018, Hal.216-217.

digunakan menarik perhatian siswa, agar mereka tidak merasa malas membaca dan minat membaca mereka dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membantu meningkatkan minat siswa, sehingga proses belajar membaca menjadi lebih efektif dan mudah diterima oleh mereka.

Media yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran membaca adalah media kartu huruf dan kuis interaktif. Kartu huruf adalah alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *flash cards* yang digunakan untuk mengajar dengan menggunakan kertas berukuran tebal berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan huruf atau abjad tertentu.³

Flash cards merupakan kartu yang berisi informasi seperti kata atau huruf dalam satu atau dua bagian yang digunakan untuk latihan atau pembelajaran mandiri.⁴ Media kartu huruf adalah suatu instrumen yang dapat digunakan sebagai penghubung pesan untuk belajar dengan cara melihat

³ Jians Brian Salawati, Like. South, "Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan", *International Journal Of Elementary Education*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2020), hlm. 104

⁴ Muh Rijalul A., ., *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, (Sukabumi: CV. Haura Utama hlm. 15

bentuk huruf pada kartu yang berupa gambar, huruf, tanda simbol, yang mengarahkan anak yang berkaitan dengan simbol-simbol tersebut.⁵

Media pembelajaran menggunakan kartu huruf sangat efektif untuk membantu anak-anak dalam tahap awal belajar membaca dan menulis. Penggunaannya yang interaktif dan menyenangkan membuat proses belajar menjadi menarik bagi siswa. Pada usia dini, anak memerlukan pengenalan yang kuat terhadap huruf-huruf alfabet untuk dapat mulai membentuk kata dan memahami struktur baca. Pengenalan huruf yang efektif akan memudahkan anak dalam mengeja dan menulis di kemudian hari.

Kartu huruf memanfaatkan prinsip pembelajaran visual dan sentuhan, yang sangat efektif untuk siswa di kelas rendah. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat, menyentuh, dan berinteraksi dengan kartu, menciptakan pengalaman belajar multi-indra yang membantu mereka menyimpan informasi. Selain itu, kartu huruf bersifat fleksibel, sehingga dapat digunakan dalam berbagai permainan dan aktivitas yang

⁵ 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).

membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik.

Media pembelajaran telah berkembang pesat dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media kuis interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kuis interaktif adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar siswanya. Kuis interaktif terdiri dari soal-soal yang berkaitan dengan materi pelajaran dan digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami materi dan mencapai tingkat keberhasilan mereka.⁶ Banyak aplikasi ataupun web kuis interaktif yang berkembang saat ini salah satunya adalah *web wordwall*.

Web Wordwall adalah sebuah platform yang dirancang untuk menyajikan berbagai aktivitas pendidikan dalam bentuk permainan interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengajaran

⁶ Qodriani Resti N.L. dkk., "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", Jurnal Al-Thariqah, (Vol. 7, No. 2., tahun 2022), hlm.328

⁷ Rendy Setyo W., dkk., "Pengaruh Games Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak-Kanak", Early Childhood Research Journal, (Vol. 6, No. 1, tahun 2023), hlm. 48

yang lebih menarik dan menyenangkan dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Dengan menggunakan *Web Wordwall*, pendidik dapat membuat kuis yang menarik, diskusi interaktif, dan survei untuk mengumpulkan tanggapan dari siswa.⁷

Dengan menggunakan *Web Wordwall*, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperkuat pemahaman materi, dan memfasilitasi pengajaran yang lebih efektif. Ketika siswa berpartisipasi dalam menjawab kuis, mereka dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Diskusi dalam *Web Wordwall* memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pendapat dan saling berdialog, sementara survei memungkinkan guru untuk memperoleh umpan balik atau pendapat siswa mengenai topik tertentu. Dengan pendekatan yang berbasis pada permainan, *Web Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta memungkinkan pengajaran yang lebih interaktif dan dinamis.

Hasil pengamatan di kelas I SD Negeri 1 Candisari menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu menguasai keterampilan membaca permulaan, sehingga mereka masih terbata-bata saat melaksanakan tugas praktik membaca. Mereka menghadapi kesulitan dalam menyebutkan huruf,

mengeja tulisan, serta mengenal huruf abjad dan membaca dengan benar. Selain itu, pelafalan mereka juga kurang jelas, terutama dalam menyambungkan kata-kata. Akibatnya, peserta didik kesulitan dalam menyerap dan memahami informasi yang terdapat dalam buku pelajaran yang diberikan oleh guru. Sejumlah anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf. Banyak anak yang juga belum sepenuhnya dapat mengenali dan membedakan huruf-huruf alfabet dengan baik, sementara sebagian lainnya masih belum menghafal huruf dengan lancar. Kondisi ini mengindikasikan adanya keterlambatan dalam perkembangan literasi dasar yang penting untuk pembelajaran lebih lanjut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 1 Candisari, ditemukan permasalahan terkait rendahnya kemampuan membaca siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat baca siswa serta penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan tidak menarik. Akibatnya, siswa kurang tertarik untuk membaca dan memahami materi yang diajarkan. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menjadi solusi. Dua jenis media yang dapat meningkatkan minat baca siswa adalah kartu huruf dan kuis

interaktif. Kartu huruf membantu siswa mengenali dan memahami huruf abjad dengan cara yang menyenangkan, sementara kuis interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil pretest yang dilakukan mengenai kemampuan membaca permulaan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan membaca permulaan yang masih kurang memadai. Dari 17 siswa yang mengikuti pretest, hanya 7 siswa yang berhasil melampaui nilai ketuntasan, sementara 10 siswa lainnya masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya lebih lanjut dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Dengan mempertimbangkan masalah yang ada, guru dan peneliti sepakat untuk menggunakan media yang tepat dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengundang partisipasi aktif dari siswa, tanpa tekanan atau paksaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan

Media Kartu Huruf dan Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Candisari Demak". Pemilihan media yang menyenangkan dan interaktif ini berperan penting dalam mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kuis Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Candisari?
2. Apakah terdapat perbedaan dalam kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu huruf dan kuis interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari

2. Untuk mengetahui perbedaan dalam kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Manfaat Teoritis

Menjadi bahan referensi, menambah wawasan, pengetahuan dan sebagai solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran, terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Candisari menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dalam proses belajar mengajar siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan guru dalam upaya

meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan wawasan peneliti terkait kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan sumbangan pemikiran sehingga bisa dijadikan referensi untuk meningkatkan pembelajaran membaca permulaan di sekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Kartu Huruf

a. Pengertian Media Kartu Huruf

Media merupakan alat yang digunakan guru untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media harus ada selama proses pembelajaran untuk membentuk sikap kepribadian siswa sehingga mereka dapat menyerap dan memanfaatkan informasi dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menghindari terjadinya kesalahan komunikasi dengan siswa.⁷

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, dan pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

⁷ Muhammad Hasan, dkk., Media Pembelajaran, (Sukoharjo:CV.Tahta Media Group:2021), hlm. 29.

⁸Azhari, "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah", *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* , (Vol.16, No. 01,tahun 2015), hlm.44.

⁸ Media adalah sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mereka. Media pembelajaran bisa berupa benda berwujud maupun tidak berwujud.⁹

Media adalah segala cara dan jalan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari sumbernya kepada penerima yang dapat menggerakkan pikiran, menginspirasi semangat, menarik perhatian, dan menggalang antusiasme siswa sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.

Media juga berfungsi sebagai penghubung bagi guru untuk menghadirkan segala hal atau pesan yang tidak dapat langsung dilihat oleh siswa, namun dapat disampaikan secara tidak langsung melalui media tersebut.¹⁰ Sedangkan menurut pendapat lain media

⁹ Candika, dkk., “ Media Kartu Huruf Dalam Pengenalan Huruf Abjad Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Bengkulu, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, (Vol.01, No.11, tahun 2022), hlm.1538

¹⁰ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm.3.

adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu memicu pikiran, menginspirasi semangat, menarik perhatian, dan menggerakkan keinginan siswa sehingga memfasilitasi proses pembelajaran pada mereka.¹¹

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena mampu mengirimkan pesan dan informasi dengan cara yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, dan menarik perhatian serta antusiasme siswa. Melalui media, guru dapat menyampaikan konsep atau pesan yang tidak dapat langsung dilihat oleh siswa secara efektif, sehingga membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kartu huruf merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif belajar menggunakan otak,

¹¹ Ines Tasya Jadidah, dkk., “Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran”, *SIGNIFICANT : Journal of Research And Multidisciplinary*, (Vol.01, No.02, tahun 2023), hlm. 63

baik dalam menemukan gagasan pokok dalam media pembelajaran maupun menyelamatkan masalah. Dengan pembelajaran aktif siswa diajak untuk berpartisipasi dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental saja tetapi juga melibatkan fisik.

Menurut Arsyad (dalam Ayu Widi, 2021), kartu huruf adalah kartu yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang dapat meningkatkan atau membimbing siswa berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.¹² Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kartu huruf merupakan alat pembelajaran yang berisi gambar, huruf, dan tanda simbol untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat simbol-simbol tersebut. Dengan menggunakan kartu huruf, siswa dapat lebih mudah memperoleh keterampilan membaca melalui pengenalan visual dan pengingatan akan simbol-simbol yang mereka lihat.

b. Tujuan Media Kartu Huruf

¹² Ayu Widi Astuti, dkk., “Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”, *Journal of Islamic Early Childhood Education*, (Vol.04, No.01, tahun, 2021), hlm. 75

Tujuan dari media kartu hruruf adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membacxa siswa. Media ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam mengelola lingkungan belajar dengan lebih baik. Dengan bantuan partisipasi aktif anak- anak dan guru yang proaktif, lingkungan belajar mengajar akan menjadi efektif dan efisien. Dalam proses latihan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator.¹³

c. Manfaat Media Kartu Huruf

Manfaat media pemebelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebeih menarik perhatian siswa, makan akan meningkatkan motivasi belajar
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya sehingga dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

¹³ Julia, dkk., “Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat”, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran,(Vol.04, No.02, tahun 2022), hlm. 95

- 3) Metode pengajaran lebih variatif dan tidak mengandalkan komunikasi verbal melalui perkataan guru saja, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terutama jika guru mengajar setiap pembelajaran
- 4) Siswa bisa melakukan kegiatan belajar lebih banyak karena tidak hanya mendapat penjelasan dari guru saja, akan tetapi juga dari kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan, memaparkan dan lain-lain.¹⁴

d. Media Kartu Huruf Yang Digunakan Peneliti

Media Kartu huruf adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, yang digunakan untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis, tanda pengenal, dan lain sebagainya. Media Kartu huruf yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah kertas tebal yang berbentuk persegi serta lambang huruf abjad yang digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan sebagai media kartu huruf yang digunakan peneliti

¹⁴ Hamzah Pagara, dkk., Media Pembelajaran, (Makassar:Badan Penerbit UNM, 2022), hlm.20

untuk mempermudah siswa mengenal huruf dan bagaimana cara membaca.

e. Langkah-langkah penggunaan Media Kartu Huruf

Ada suatu pendapat menyebutkan langkah-langkah penggunaan media kartu huruf yaitu ambil satu persatu kartu huruf secara bergantian, amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah permainan kartu huruf sebagai berikut:

- 1) Mengkondisikan siswa untuk duduk melingkar
- 2) Memberikan penjelasan terhadap siswa bagaimana cara memainkan kartu huruf
- 3) Memberikan contoh terlebih dahulu kepada siswa cara bermain kartu huruf
- 4) Guru mengambil satu kartu huruf kemudian diperlihatkan kepada siswa

- 5) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf kemudian siswa disuruh menirukan bunyi simbol huruf tersebut
- 6) Guru menutup atau membalikkan kartu huruf, kemudian mengambil huruf yang lainnya secara bergantian
- 7) Kemudian siswa diajak untuk mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama dengan posisi masih duduk melingkar
- 8) Setelah itu siswa bermain bersama-sama, guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf
- 9) Siswa mengambil salah satu kartu huruf kemudian anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf
- 10) Siswa diminta untuk menutup mata atau membalik kartu huruf dan mengambil kartu huruf lainnya secara bergantian menyebutkan simbol huruf yang tertera.¹⁵

2. Kuis Interaktif

a. Pengertian Kuis interaktif

Kuis interaktif merupakan aplikasi berbentuk pertanyaan atau soal yang memiliki kemampuan untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi secara mandiri. Kuis interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk belajar mandiri, di mana siswa belajar dari pertanyaan interaktif dan bukan hanya dari ceramah.¹⁵

Kuis interaktif dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka tentang soal atau pertanyaan yang sedang mereka pelajari. Selain itu, kuis dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran interaktif berbasis multimedia memiliki nilai yang lebih besar daripada materi pembelajaran tercetak konvensional. Karena ketertarikan siswa terhadap sistem multimedia, yang dapat menyediakan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi.¹⁶

¹⁵ Meryansumayeka, dkk., "Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare. Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika", Jurnal Pendidikan Matematika, (Vol.12, No.01, tahun 2018), hlm.31

¹⁶ Shoffan, dkk. "Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi", (Jawa Timur : CV. Agrapana Media, 2021), hlm.127

b. Tujuan dan Manfaat Kuis Interaktif

Kuis interaktif dirancang untuk menguji pengetahuan, keterampilan, dan pendidikan seseorang. Kuis ini mencakup kecerdasan, kecepatan, dan ketepatan waktu. Kuis juga dapat membantu siswa memahami lebih baik apa yang mereka pelajari serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.¹⁷

c. Kuis Interaktif Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi edukasi yang interaktif dimana aplikasi ini didesain dengan memadukan pertanyaan dengan game, sehingga anak lebih konsentrasi dalam pengerjaan latihan dan melibatkan peserta didik yang saling berinteraksi baik dengan sesama anggota kelompok dan dengan game ini. Penggunaan wordwall sangat mudah diaplikasikan karena sudah memiliki fitur-fitur yang mempermudah

¹⁷ Rosi Aprilia Utami, dkk., "Perancangan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi Di Kelas X SMA Plus Nurul Ilmi Cibalong", Jurnal Produktif, (Vol.05, No.01, tahun 2021), hlm. 398

guru dan membuat sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran.¹⁸

3. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Kegiatan membaca merupakan perolehan dan pemahaman gagasan, kegiatan pembaca disertai curahan jiwa dalam penghayatan teks yang dibaca.¹⁹ Proses membaca diawali dengan aktivitas mekanis, yaitu aktivitas panca indera terutama mata bagi pembaca normal. Setelah aktivitas mekanis dilakukan, proses pemahaman apresiasi melibatkan penalaran. Kegiatan membaca juga menekankan pada ketetapan, kecepatan, dan keterampilan berbahasa, kecerdasan khusus dan keterampilan hidup secara umum.

¹⁸ Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.

¹⁹ Rahayu Risma A, dkk., “Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Metode PQ4R (Pre.view, Question, Read, Reflect, Recite., Re.vie.w) Siswa-Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol.III, No. II, tahun 2018), hlm. 47.

b. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah suatu keterampilan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan siswa diajarkan membaca dengan huruf abjad dari A hingga Z. Kemudian, huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya. Di kelas rendah (SD), yang berarti kelas satu hingga kelas tiga, membaca permulaan diberikan. Dalam situasi ini, siswa harus dilatih untuk membaca dengan lancar sebelum memasuki tahap membaca lanjutan atau membaca pemahaman. Siswa harus dilatih membaca permulaan dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat.

c. Tujuan Membaca Permulaan

Secara umum, tujuan membaca menurut Farida Rahim yaitu:

1. Kesenangan
2. Menyempurnakan membaca nyaring
3. Menggunakan strategi tertentu
4. Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
5. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya

6. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
7. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
8. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks
9. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik ²⁰

d. Metode Yang Digunakan Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

Dalam pembelajaran membaca permulaan ada beberapa metode yang digunakan antara lain:

1. Metode Eja

Dalam menggunakan metode ini siswa yang baru belajar membaca dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf alpabetis. Huruf-huruf tersebut dilafalkan siswa sesuai bunyinya menurut abjad. Setelah langkah ini selesai, siswa diminta untuk berkenalan dengan suku kata dengan merangkaikan beberapa

²⁰ Muamar, “Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar”, (Nusa Tenggara Barat: CV. Sanabil, 2020), hlm.85

huruf yang mereka kenal. Contoh: b, a – ba (dibaca be..a – ba)

2. Metode Bunyi dan Abjad

Metode bunyi untuk membaca permulaan hampir sama dengan metode eja, tetapi cara mereka melafalkan abjad atau huruf yang berbeda.

Contoh: huruf b dilafalkan /be.h/

3. Metode Suku Kata dan Metode Kata

Pembelajaran membaca awal dengan pendekatan ini dimulai dengan pengenalan suku kata. Selanjutnya, suku kata dirangkai menjadi kata-kata bermakna.

Contoh: b, u, k, u, menjadi b, u → bu (dieja /be-u/ → [bu]) k, u → ku (dieja /ka-u/ → [ku]) bu-ku → dilafalkan /buku/

4. Metode Global

Metode ini memperkenalkan gambar dan kalimat serta menguraikan salah satu kalimat menjadi kata;

kata menjadi suku kata; suku kata menjadi huruf-huruf.

Contoh: ini mimi i-n-i mi-mi i-n-i m-i-m-i

5. Metode SAS (Sains Analitik Sintetik)

Metode SAS adalah suatu pendekatan cerita yang disertai dengan gambar, yang di dalamnya terkandung unsur struktur analitik (Supriyadi, 1996).²¹

e. Aspek-Aspek Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Tarigan terdapat tiga komponen penting dalam keterampilan membaca permulaan: pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, dan pengenalan pola ejaan dan bunyi. Pada tahap pertama, siswa belajar mengenal huruf, tanda baca, dan cara mengucapkannya. Pada tahap kedua, mereka belajar mengenal fonem, pola kalimat, dan elemen baca lainnya. Pada tahap ketiga, mereka belajar mengenal pola ejaan dan bunyi.²²

²¹ Rafiq, "Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar", *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 03, No. 03, tahun 2020), hlm.2369-2370.

²² Maria Bota Beni Dau, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas I SDK Tokojaeng", *Jurnal Mitra Pendidikan*, (Vol. 5, No.9, tahun 2021), hlm. 669

B. Kajian Pustaka Relevan

Adapun beberapa hal yang mendasari lahirnya penelitian ini yaitu adanya kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai pendukung dalam penelitian yang dilakukan. Berikut ini terdapat penelitian yang relevan dari penelitian yang sudah ada sebelumnya yaitu tentang Efektivitas penggunaan Media Kartu Huruf yaitu sebagai berikut:

Penelitian pertama, penelitian yang dilakukan Anindya Fiska Syarif (2023), *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 228 Lagaroang Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*, hasil dari penelitian kemampuan membaca permulaan siswa kelas I A yang diajar dengan menggunakan media kartu huruf selama 6 kali pertemuan yaitu dapat meningkatkan membaca permulaan siswa. Diperoleh rata-rata nilai pretest yaitu 40,25, sedangkan rata-rata nilai posttest yang diperoleh yaitu 81,25 dengan selisih 41 dan setelah dilakukan posttest terdapat 12 orang siswa berada

pada kategori sedang dengan persentase 60% dan 5 orang berada pada kategori tinggi dengan persentase 25%.²³

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Anindya Fitria Syarif dengan peneliti terletak pada penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD. Perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Anindya Fitria Syarif menggunakan kartu huruf dan kartu kata bergambar sedangkan peneliti menggunakan kartu huruf dan kuis interaktif. Penelitian kedua, penelitian yang dilakukan Karmila (2022), *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MIS Rambung Gayo Luwes*, hasil dari penelitian kemampuan membaca permulaan menggunakan media kartu huruf mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata pada proses pembelajaran sebesar 3,4 dan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 3,54 dan pada siklus III nilai rata-rata 3,57.²⁴

²³ Nindya Fiska Syarif, “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 228 Lagaroang Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur”, Skripsi, (Makassar: Program Sarjana UIN Alauddin, 2023), hlm.40

²⁴ Karmila, *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MIS Rambung Gayo Luwes*, Skripsi, (Aceh: UIN Ar-Raniry, 2022), hlm.75

Persamaan penelitian yang dilakukan Karmila dengan peneliti yaitu samasama meneliti penggunaan media kartu huruf pada siswa kelas 1 SD/MI.

Perbedaannya penelitian yang dilakukan karmila hanya menggunakan media kartun huruf saja sedangkan peneliti menggunakan kartu huruf dan kuis interaktif.

Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan Fitri Ani Abu (2023), *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 42 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023*, hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Dengan hasil presentase *post test* pada siklus I dengan menggunakan media kartu huruf adalah 59%, pada siklus II dengan hasil 81%, dan pada siklus yang III adalah 90%.²⁵

²⁵ Fitri Ani Abu, *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 42 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023*, Skripsi, (Aceh:UIN Ar-Raniry, 2022), hlm.59

Persamaan penelitian Fitri Ani Abu dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kartu huruf.

Perbedaannya pada penelitian Fitri Ani Abu melakukan penelitian di kelas II sedangkan peneliti di kelas I.

Dari ketiga penelitian tersebut maka, secara umum penelitian ini memiliki sudut pandang yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf serta hasil dari penelitian tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media kartu huruf, sebagai alat pembelajaran yang berbasis visual, memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengenal dan mengingat huruf-huruf yang dipelajari ketika proses pembelajaran membaca. Dengan adanya alat bantu yang interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan belajar, yang berdampak pada peningkatan kemampuan mereka dalam membaca.

C. Rumusan Hipotesis

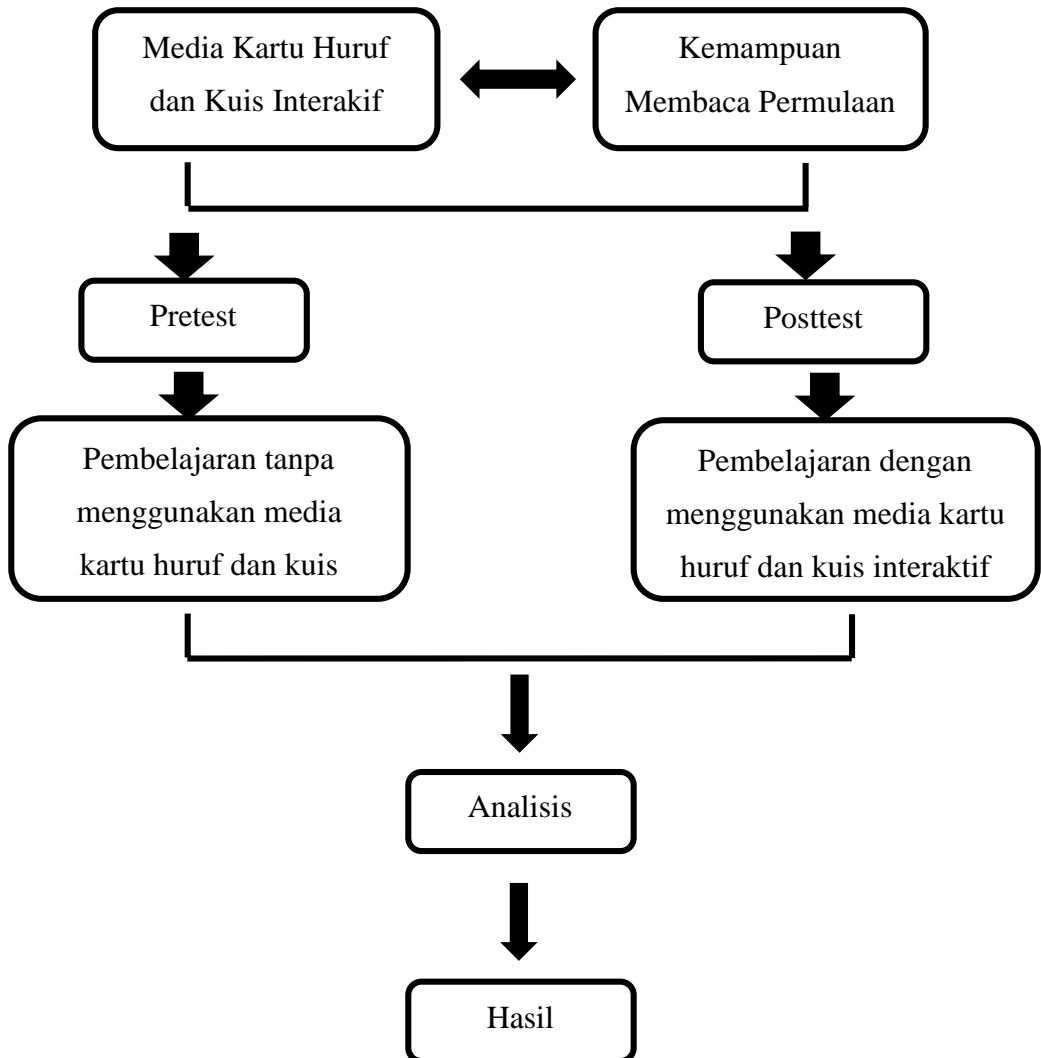
Hipotesis merupakan suatu pernyataan tentang prediksi populasi berdasarkan sampel kejadian yang diteliti berdasarkan variabel lain. Rumusan hipotesis dapat berupa hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nihil menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang kuat antara

variabel dengan variabel lainnya. Hipotesis alternatif menunjukkan bahwa ada hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari

D. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan eksperimen merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti yang salah satu caranya dengan memberikan treatment atau perlakuan tertentu dengan subjek penelitian yang bertujuan untuk melihat akibat dari suatu keadaan yang diteliti.²⁶ Pendekatan eksperimen digunakan untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca siswa. Jenis penelitian eksperimen *Pre. experimental* dengan desain penelitian kelompok tunggal dengan penelitian *one. grup pretest- posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan

²⁶ Amat Jaedun, Metodologi Penelitian Eksperimen, Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah, (Yogyakarta:LPMP, 20-23 Juni 2011), hlm. 5.

dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.²⁷

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri I Candisari yang terletak di Jl. Candiraya, Kec.Mranggen, Kab, Demak, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 59567. Waktu yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian akan sampai penyelesaiannya yaitu mulai tanggal 30 September-08 Oktober 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan semua objek atau subjek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Sugiyono menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generaslisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untu dipahami dan dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri I Candisari yang berjumlah 17 siswa.

2. Sampel

²⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, tahun 2015), hlm. 110-111

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti oleh peneliti menjadi sumber data. Dengan arti lain sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi.²⁸ Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, yaitu pengambilan sampel secara random atau tanpa pandang bulu, di mana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 dengan jumlah 17 siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel bebas (independent)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependent (terikat). Variabel bebas atau variabel (X) dalam penelitian ini adalah media kartu huruf dan kartu gambar. Adapun variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas (independent).²⁹ Variabel terikat atau disebut dengan

²⁸ Nur Fadilah Amin, dkk., "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian", Jurnal Pilar, (Vol. 14, No. 1, tahun 2023), hlm. 15–31.

²⁹ Ebook: Dodiet Aditya Setyawan, Hipotesis Dan Variabel Penelitian, (Klaten: Tahta Media Group, tahun 2021), hlm. 40-41.

variabel (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri I Candisari.

2. Indikator Penilaian

Indikator penelitian dari variabel kemampuan membaca permulaan yaitu: kemampuan membaca permulaan siswa meningkat, perhatian dalam pembelajaran, memiliki kemauan dalam pembelajaran, memiliki konsentrasi dalam pembelajaran, aktif dalam kegiatan pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, teknik tes, dan dokumentasi.

1. Observasi

Adapun teknik observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan pengamatan yang bermaksud untuk mengkaji tingkah laku. Teknik ini digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa kelas 1 terkait keantusiasan belajar mereka ketika pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data lebih terkait antusiasme belajar siswa dikarenakan subjek penelitian adalah siswa kelas 1 sehingga ditakutkan terdapat jawaban yang kurang tepat dalam pengisian angket sehingga peneliti juga melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa.

2. Teknik Tes

Teknik Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes membaca permulaan. Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan peserta didik. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca peserta didik, dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan dalam pelajaran Bahasa Indonesia setelah dilakukannya peserapan media belajar kartu huruf.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat yang digunakan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang situasi pembelajaran. Dokumentasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar, dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif yang dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes uraian (Essay test).
2. Lembar observasi aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mempersiapkan bahan pembelajaran.
- b. Mempersiapkan media pembelajran
- c. Membuat soal *pre-test* dan *post-test*

2. Tahap pelaksanaan

Kegiatan pada tahap ini adalah:

- a. Memberikan *pre-test* untuk seluruh siswa yang diteliti

- b. Melaksanakan pembelajaran berdasarkan pembagian perlakuan pada kelas yang teliti
 - c. Memberi *post-test* untuk seluruh kelas yang diteliti.
3. Tahap analisis data

Kegiatan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh dari tahap pelaksanaan.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono statistik deskriptif adalah statistik yang dipergunakan untuk analisis data dengan cara pendeskripsian atau penggambaran terhadap sampel data yang telah dikumpulkan tanpa digeneralisasikan untuk populasi data. Penyajian data dalam statistikdeskriptif dapat berupa persentase, grafik, tabel, pictogram diagram, lingkaran, perhitungan mean, median, modus, standar deviasi, dan perhitungan persebaran dengan rata-rata-rata.³⁰

$$Presentase\ Skor = \frac{Total\ Nilai}{Total\ Nilai\ Maksimal(17)} \times 100$$

³⁰ Sigit Purnama, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi, Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm.114

Data yang telah diubah dalam bentuk persentase, kemudian diubah dalam bentuk kategori dengan kategori seperti pada tabel berikut:

Rentang Nilai %	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
0-20	Sangat Kurang Baik

Penghitungan ini juga digunakan untuk menghitung besar perbedaan atau peningkatan membaca permulaan siswa dengan mengurangi persentase hasil post test dengan pre test.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini untuk mengetahui apakah data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Adapun pengujian normalitas data menggunakan *IBM SPSS 26.0 for windows* dengan uji *Shapiro Wilk*. Taraf signifikansi yang dipakai dalam pengambilan keputusan uji dan penarikan kesimpulan yaitu 5%.

Langkah-langkah pengujian normalitas menggunakan *IBM SPSS 26.0 for windows* yaitu: (1) Membuka program *SPSS 26.0 for windows*. (2) Input data nilai pretest dan posttest kemudian klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore* → *Plot* → *Normality Plots with tests* → *Continue* → *OK*.

Hipotesisnya yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila Sig. (Signifikansi) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti data berdistribusi normal dan apabila, Sig. (Signifikansi) < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu populasi sama atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variansnya. Dalam penelitian ini data yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah data nilai pretest dan posttest. Adapun pengujian homogenitas data menggunakan *IBM SPSS 26.0 for windows*. Taraf signifikansi yang dipakai dalam

pengambilan keputusan uji dan penarikan kesimpulan yaitu 5%.

Langkah-langkah uji homogenitas menggunakan *IBM SPSS 26 for windows* yaitu: (1) Membuka program *IBM SPSS 26.0 for windows*. (2) Input data nilai pretest dan posttest kemudian klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore* → *Plot* → *Power estimation* → *Continue* → *OK*.

Hipotesisnya yaitu:

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2, \text{ yang artinya varian sama}$$

$$H_a: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2, \text{ yang artinya terdapat perbedaan varian}$$

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu jika Sig. (Signifikansi) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga varian kelompok data homogen tetapi jika Sig. (Signifikansi) $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga varian kelompok data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah digunakan. Untuk pengujian hipotesis beda dua rata-rata dengan sampel kecil ($n \leq 30$), uji statistiknya menggunakan distribusi t. Uji hipotesis ini

menggunakan SPSS versi 26. Dengan menggunakan hipotesis dan rumus sebagai berikut:

Dalam penelitian ini uji kesamaan rata-rata menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan *IBM SPSS 26 for windows*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) Buka aplikasi *IBM SPSS 26 for windows*. (2) Masukkan data nilai pretest dan posttest kemudian klik *Analyze*. → *Compare Means* → *Paired Sample T Test* → *OK*. Hipotesis yang diajukan yaitu:

H_0 : Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu jika Sig. (Signifikansi) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak tetapi jika Sig. (Signifikansi) $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 September-08 Oktober 2024 di SD Negeri 1 Candisari Demak pada kelas 1 dengan judul skripsi “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Candisari Demak”.

Tabel 4.1 Rincian Kegiatan Pembelajaran

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 30 September 2024	Memberikan surat izin untuk penelitian
2.	Selasa, 1 Oktober 2024	Observasi
3.	Rabu, 2 Oktober 2024	Pretest
4.	Kamis, 3 Oktober 2024	Pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif

5.	Jum'at, 4 Oktober 2024	Pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif
6.	Sabtu, 5 Oktober 2024	Pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif
7.	Senin, 7 Oktober 2024	Pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif
8.	Selasa, 8 Oktober 2024	Posttest

Penelitian ini diawali dengan melaksanakan observasi di sekolah untuk menemukan populasi, sampel, dan teknik sampling. populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Negeri Candisari 1 Demak yang berjumlah 17 siswa, sampel yang digunakan sebanyak 17 anak dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Berdasarkan permasalahan yang ada dikelas, peneliti tertarik untuk penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari Demak.

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen design dengan desain penelitian *one-group ppretest-posttest*. Desain ini dilakukan tes awal mengenai pembelajaran, setelah itu diberi tindakan dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif, kemudian pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir. Penelitian ini menggunakan 17 sampel penelitian yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

Pada pertemuan pertama, penelitian dimulai dengan tahap observasi untuk mengamati kondisi awal siswa, baik terkait kemampuan membaca permulaan maupun respon siswa terhadap lingkungan belajar. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data yang berguna sebagai pembandingan sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Pada pertemuan kedua, dilaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam membaca permulaan, termasuk pengenalan huruf dan kemampuan menyusun kata. Hasil pretest ini menjadi dasar untuk menilai perkembangan kemampuan siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif.

Hasil pretest yang dilakukan pada Rabu, 2 Oktober 2024, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan membaca permulaan yang masih kurang

memadai. Dari 17 siswa yang mengikuti pretest, hanya 7 siswa yang berhasil melampaui nilai ketuntasan, sementara 10 siswa lainnya masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya lebih lanjut dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa, seperti pemberian bimbingan tambahan, penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif, serta pemantauan dan evaluasi berkala untuk memastikan perkembangan setiap siswa dalam memahami dan menguasai keterampilan membaca dasar.

Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dengan baik, baik itu huruf vokal maupun konsonan serta angka. Beberapa siswa terlihat masih bingung dengan bentuk huruf-huruf tertentu dan kesulitan dalam menghubungkan huruf dengan bunyi yang sesuai. Sebagian besar siswa tidak dapat dengan mudah menyebutkan huruf vokal dan konsonan, bahkan beberapa di antaranya masih bingung dengan bentuk huruf yang serupa, seperti "b" dan "d", atau "p" dan "q". Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai pengenalan huruf dasar yang menjadi fondasi utama dalam proses membaca.

Selain itu, hasil pretest pada tes penyusunan kata menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam menyusun huruf-huruf menjadi kata yang utuh. Beberapa siswa bahkan tidak dapat menyusun kata-kata sederhana, meskipun telah diberikan contoh sebelumnya. Hal ini mencerminkan kurangnya pemahaman siswa tentang urutan huruf yang benar dan bagaimana menyusunnya menjadi kata yang bermakna. Beberapa siswa terlihat bingung dalam menghubungkan huruf-huruf dalam kata, yang mengindikasikan bahwa mereka belum menguasai keterampilan dasar membaca kata. Secara keseluruhan, hasil pretest ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih intensif dan terstruktur untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan mereka, terutama dalam hal pengenalan huruf dan penyusunan kata. Kesulitan ini terlihat dalam tes pengenalan huruf, di mana sejumlah siswa tidak dapat mengidentifikasi atau menyebutkan huruf dengan benar, yang menjadi indikasi bahwa mereka membutuhkan penguatan dalam pengenalan huruf dasar sebelum melanjutkan ke tahap penyusunan kata.

Selain itu, dalam tes penyusunan kata, hasil pretest juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Banyak siswa yang kesulitan untuk menyusun huruf-huruf menjadi kata

yang utuh, bahkan beberapa siswa tidak dapat menyusun kata sederhana meskipun telah diberi contoh. Hal ini mencerminkan adanya kesulitan dalam menghubungkan kemampuan pengenalan huruf dengan kemampuan membaca kata. Banyak siswa tampak kesulitan dalam mengingat urutan huruf yang benar dan belum dapat memahami struktur kata dengan baik. Beberapa siswa bahkan tampak ragu saat diminta untuk membaca kata yang sudah disusun, yang menunjukkan kurangnya kelancaran dalam membaca.

Selain pengenalan huruf, tes juga mengukur kemampuan siswa dalam membaca dan penyusunan kata sederhana. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum dapat membaca kata dengan lancar. Mereka cenderung membaca per suku kata dengan jeda yang cukup lama, bahkan kadang-kadang terlihat bingung dalam mengartikan kata yang lebih panjang. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam membentuk kata yang lebih kompleks juga masih dalam tahap yang sangat awal. Secara keseluruhan, hasil pretest ini menunjukkan bahwa siswa kelas 1 SD N 1 Candisari tersebut membutuhkan lebih banyak latihan dan pembelajaran yang terstruktur untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan mereka. Hasil ini menjadi dasar penting

untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif pada sesi-sesi berikutnya.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, intervensi pembelajaran dimulai dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif. Siswa diperkenalkan dengan kartu huruf untuk meningkatkan pengenalan huruf dan pengucapan, serta kuis interaktif yang dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam menyusun kata. Pembelajaran ini dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, serta memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Pembelajaran dengan media yang sama dilanjutkan pada hari berikutnya, dengan tujuan memberi kesempatan siswa untuk memperdalam materi yang telah dipelajari dan melatihnya lebih banyak lagi. Begitu juga pada sesi pembelajaran berikutnya dilanjutkan untuk membantu siswa semakin terbiasa dan menguasai materi.

Pada pertemuan keempat, penggunaan kartu huruf dan kuis interaktif kembali diterapkan untuk memperkuat pemahaman siswa. Kegiatan dimulai dengan siswa secara individu diminta mengambil kartu huruf secara acak dan menyebutkan huruf serta bunyinya dengan benar. Setelah itu,

siswa diajak bermain dalam kelompok kecil dengan mencocokkan kartu huruf menjadi suku kata dan kata yang bermakna. Guru membimbing mereka untuk menyusun kata dengan benar dan melatih pengucapannya. Setelah sesi ini, kuis interaktif dilakukan dalam bentuk permainan tanya jawab berbasis kartu, di mana siswa diberikan petunjuk sederhana dan diminta menemukan kartu huruf yang sesuai untuk membentuk kata yang dimaksud. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca permulaan tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif.

Pada pertemuan kelima, siswa mulai diajak untuk menerapkan pemahaman mereka dengan menyusun kata-kata yang lebih kompleks dari kartu huruf yang telah disiapkan. Guru memperkenalkan beberapa kata kunci dari teks bacaan menggunakan kartu huruf, dan siswa diminta untuk menyusun kata-kata tersebut dengan benar. Sesi kuis interaktif juga dilakukan kembali untuk memastikan siswa dapat menyusun kata yang tepat berdasarkan petunjuk yang diberikan. Metode ini membantu siswa tidak hanya dalam mengenali huruf dan kata, tetapi juga dalam memperkuat keterampilan membaca mereka secara menyeluruh.

Dengan penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif secara konsisten dalam setiap pertemuan, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Mereka tidak hanya belajar mengenali dan membaca huruf serta kata, tetapi juga secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan berorientasi pada praktik langsung.

Pada pertemuan keenam, pembelajaran dengan media kartu huruf dan kuis interaktif memasuki sesi terakhir, di mana siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan secara mandiri apa yang telah mereka pelajari selama sesi sebelumnya. Kegiatan diawali dengan sesi pemanasan menggunakan kartu huruf, di mana siswa secara individu diminta mengambil beberapa kartu secara acak dan menyusun kata yang diawali dengan huruf “K” dari huruf-huruf yang mereka dapatkan. Guru memberikan bimbingan dan koreksi jika ada kesalahan dalam pengucapan atau penyusunan kata.

Setelah itu, siswa diajak untuk mengikuti kuis interaktif dalam bentuk tantangan kelompok. Dalam tantangan ini, siswa diberikan kata yang belum lengkap, lalu mereka harus menemukan kartu huruf yang sesuai untuk melengkapi kata berawalan huruf “K” yang hilang dalam kata tersebut. Kegiatan

ini dirancang untuk mengasah keterampilan membaca sekaligus melatih pemahaman mereka terhadap struktur kata. Guru juga memberikan pertanyaan berbasis gambar, di mana siswa harus membaca kata yang berkaitan dengan gambar tersebut dan menjelaskan maknanya.

Di akhir sesi, guru memberikan umpan balik secara individu kepada siswa mengenai perkembangan mereka dalam membaca. Guru mengidentifikasi area yang masih perlu diperbaiki, seperti pengucapan huruf, kefasihan membaca, atau pemahaman terhadap kata dan kalimat. Beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan diberikan bimbingan tambahan untuk memastikan mereka memahami materi dengan lebih baik sebelum mengikuti posttest pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan ketujuh, dilakukan posttest untuk mengukur perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran dengan media kartu huruf dan kuis interaktif. Posttest ini dirancang untuk mengevaluasi beberapa aspek keterampilan membaca, termasuk pengenalan huruf, kemampuan menyusun kata, serta membaca kata sederhana.

Sesi posttest dimulai dengan tes individu, di mana setiap siswa diminta membaca beberapa kata pendek yang

telah disiapkan oleh guru. Selain itu, siswa juga diberikan beberapa kartu huruf dan diminta menyusun kata sesuai dengan instruksi yang diberikan. Guru mengamati cara siswa mengenali huruf, melafalkan kata, serta kefasihan dan pemahaman mereka dalam membaca.

Setelah semua siswa menyelesaikan posttest, guru membandingkan hasilnya dengan hasil pretest yang dilakukan pada awal pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD N 1 Candisari.

Dengan rangkaian kegiatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menjadi indikator utama dalam menilai apakah intervensi pembelajaran ini memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa.

Hasil posttest yang dilaksanakan pada Selasa, 8 Oktober 2024, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa

setelah mengikuti rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif. Sebagian besar siswa yang sebelumnya kesulitan dalam mengenali huruf kini dapat dengan mudah mengidentifikasi huruf-huruf vokal dan konsonan, bahkan mereka mulai lebih cepat dalam menyebutkan huruf dengan tepat. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media kartu huruf yang interaktif dan berulang memberikan dampak positif dalam memperkuat pengenalan huruf bagi siswa.

Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan perubahan yang sangat jelas dan signifikan dalam kemampuan membaca siswa. Pada pretest, sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan membaca kata dengan lancar. Namun, pada posttest, hampir semua siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali huruf dengan cepat dan tepat, menyusun kata dengan lebih lancar, dan membaca kata dengan lebih percaya diri. Perbandingan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif berperan besar dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Selain itu, kemampuan siswa dalam menyusun kata juga mengalami kemajuan yang jelas. Pada posttest, sebagian

besar siswa menunjukkan kemajuan dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar. Beberapa siswa yang sebelumnya kesulitan untuk menyusun kata sederhana kini dapat dengan lancar menyusun huruf-huruf menjadi kata yang lebih kompleks. Siswa mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai urutan huruf dan kemampuan untuk menghubungkan huruf-huruf tersebut menjadi kata yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran, khususnya kuis interaktif yang melibatkan permainan kata, sangat efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat struktur kata dengan lebih baik.

Peningkatan yang signifikan juga terlihat pada kemampuan siswa dalam membaca katasesederhana. Pada posttest, banyak siswa yang mampu membaca kata dengan lebih lancar, meskipun beberapa masih membutuhkan sedikit waktu untuk mengenali kata-kata tertentu. Namun, sebagian besar siswa kini dapat membaca kata secara keseluruhan dengan lebih percaya diri. Kecepatan dan kelancaran membaca siswa meningkat dibandingkan dengan hasil pretest, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan interaktif ini telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan mereka. Secara

keseluruhan, hasil posttest menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif telah efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD N 1 Candisari.

Berdasarkan hasil data pretest dan posttest yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari Demak. Sebelum intervensi pembelajaran dilakukan, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menyusun kata, serta membaca kata sederhana dengan lancar. Dari 17 siswa yang mengikuti pretest, hanya 7 siswa yang mencapai nilai ketuntasan, sementara 10 siswa lainnya masih berada di bawah standar yang ditetapkan.

Setelah melalui serangkaian intervensi pembelajaran yang menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa. Sebagian besar siswa yang awalnya mengalami kesulitan mulai menunjukkan kemajuan dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan membaca kata

dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berhasil dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan mereka.

Media kartu huruf yang digunakan dalam pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa mengenali huruf dengan lebih cepat dan tepat. Kartu huruf memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan visual, memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan bentuk huruf dengan bunyinya secara lebih baik. Selain itu, penggunaan kartu huruf juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, di mana siswa dapat mempelajari huruf secara individu, berpasangan, maupun dalam kelompok kecil.

Selain kartu huruf, kuis interaktif juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Kuis interaktif dirancang untuk memberikan latihan menyusun kata dan membaca kata dalam suasana yang lebih menyenangkan dan menantang. Dengan adanya kuis, siswa merasa lebih termotivasi untuk berlatih karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang melibatkan partisipasi aktif mereka.

Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya belajar mengenali huruf secara terpisah, tetapi juga memahami

bagaimana huruf-huruf tersebut membentuk suku kata dan kata yang memiliki makna. Dengan berlatih menyusun kata menggunakan kartu huruf, siswa mulai memahami pola penyusunan kata secara lebih sistematis. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kemampuan mereka dalam membaca kata dan kalimat sederhana dengan lebih lancar.

Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam membaca, penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Siswa yang sebelumnya ragu-ragu dalam membaca mulai merasa lebih percaya diri karena mereka diberikan kesempatan untuk berlatih secara bertahap dan mendapatkan umpan balik yang membangun dari guru.

Hasil posttest menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan skor dibandingkan dengan hasil pretest. Beberapa siswa yang pada awalnya belum mencapai ketuntasan mampu mencapai nilai yang lebih baik setelah mengikuti intervensi pembelajaran ini. Peningkatan yang terlihat pada hampir seluruh siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Selain itu, guru juga merasakan dampak positif dari penggunaan media ini dalam pembelajaran. Dengan adanya kartu huruf dan kuis interaktif, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa serta memberikan intervensi yang tepat sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru juga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga proses belajar tidak monoton.

Dari hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas awal. Dengan beberapa penyesuaian, media kartu huruf dan kuis interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di berbagai tingkat kemampuan.

Secara keseluruhan, hasil posttest yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa membuktikan bahwa media kartu huruf dan kuis interaktif adalah strategi pembelajaran yang efektif. Metode ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan membaca secara teknis, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi salah satu metode yang direkomendasikan

dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD Negeri 1 Canisari.

B. Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari. Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan setelah rangkaian pembelajaran. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil analisis data sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data-data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian pada penelitian ini, menggunakan uji normalitas jenis *Shapiro Wilk* karena data < 50 dengan menggunakan SPSS versi 26, untuk melakukan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* dapat dilakukan dengan membandingkan taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah nilai signifikansi $\alpha = 0,05 >$ signifikansi SPSS maka dapat dikatakan data atau nilai

kemampuan membaca permulaan siswa berdistribusi normal.

Adapun hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut.

H_0 : populasi berdistribusi normal (data hasil kemampuan membaca permulaan siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal)

H_1 : populasi tidak berdistribusi normal (data hasil kemampuan membaca permulaan siswa berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal)

Kriteria dalam uji normalitas ini adalah terima H_0 jika nilai $Sig. > 0,05$. Hasil output uji normalitas data hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2. berikut.

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data

Data Nilai	df	Sig.
Pretest	17	0,741
Posttest	17	0,417

Berdasarkan pada tabel *Tests of Normality*, pada bagian *Saphiro-Wilk* data nilai pretest memiliki $Sig. = 0.741 > 0.05$, maka H_0 diterima. Kesimpulannya data nilai pretest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varian data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua nilai hasil dari *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang sama atau tidak. Perhitungan uji homogenitas pada data penelitian ini menggunakan *Levene's test of variance*. SPSS versi 26. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka kelompok memiliki variansi yang sama.

Adapun hipotesis yang diuji sebagai berikut.

$H_0 : \sigma_1 = \sigma_2$ (varians kelompok sampel sama/homogen)

$H_1 : \sigma_1 \neq \sigma_2$ (varians kelompok sampel tidak sama/heterogen)

Kriteria dalam uji homogenitas ini adalah terima H_0 jika nilai $\text{Sig.} > 0,05$. Hasil output uji homogenitas data hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa dapat dilihat pada Tabel 4.3. berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Data

Data Nilai	Levene Statistic	df2	Sig.
Based on Mean	2,231	32	0,072

Berdasarkan pada tabel *Tests of Homogeneity*, data nilai pretest dan posttest memiliki $Sig. = 0.072 > 0.05$, maka H_0 diterima. Kesimpulannya data nilai pretest dan posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan mengetahui bagaimana pengaruh media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari Demak. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 26.

Hipotesis yang diajukan yaitu :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai nilai pretest dan posttest

Kriteria pengambilan keputusan yaitu H_0 diterima apabila taraf signifikansi $> 0,05$ dan H_0 ditolak apabila taraf signifikansi $< 0,05$. Pengujian dilakukan dengan uji *Paired Sample t Test* menggunakan SPSS 26. Hasil penghitungan disajikan secara ringkas pada tabel 4.8.

Tabel 4. 4 Hasil Paired Sample Statistics

Data Nilai	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	73.65	17	7.069	1.714
Posttest	88.35	17	4.911	1.1911

Hasil penghitungan pada tabel di atas menunjukkan statistik deskriptif dari nilai pretest dan posttest. Untuk nilai pretest diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan sebesar 73,64. Sedangkan nilai posttest diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan sebesar 88,35. Karena nilai rata-rata posttest > nilai rata-rata pretest, maka secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil nilai pretest dan posttest.

Tabel 4. 5 Hasil Paired Sample Correations

	N	Correlations	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	17	0.829	0.000

Hasil penghitungan pada tabel di atas menunjukkan uji korelasi atau hubungan antara kedua data yaitu nilai pretest dan posttest. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0,857 yang artinya korelasi atau hubungan antara dua variable sangat kuat.

Tabel 4. 6 Hasil Paired Sample Test

	t	Df	Sig.(2-tailed)
Pair 1 Pretest & Posttest	-14.506	16	0.000

Berdasarkan pada tabel *Paired Sample Test*, data nilai pretest dan posttest memiliki $Sig. = 0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari. Media kartu huruf adalah media pembelajaran yang dinilai mampu memaksimalkan kemampuan membaca permulaan siswa karena dapat membantu siswa mengenal dan mengingat huruf serta bunyinya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Kartu huruf memberikan representasi visual dari setiap huruf, yang memudahkan siswa untuk memahami bentuk dan pengucapan huruf secara langsung. Selain itu, media ini memungkinkan berbagai aktivitas pembelajaran yang

melibatkan permainan, seperti menyusun kata atau mencocokkan huruf dengan gambar, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar. Pengulangan yang terjadi melalui penggunaan kartu huruf juga dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap huruf dan kata. Fleksibilitas media kartu huruf membuatnya mudah digunakan di berbagai situasi, baik di dalam kelas maupun di rumah, serta bisa disesuaikan dengan berbagai jenis aktivitas, seperti mengeja atau membaca kata sederhana. Dengan demikian, kartu huruf sangat mendukung perkembangan keterampilan membaca permulaan siswa secara efektif dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan pada bulan Oktober 2024 ini menggunakan satu kelas yaitu kelas 1 SD Negeri 1 Candisari dan diberi perlakuan menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif.

Dalam penelitian ini, waktu yang digunakan adalah lima kali pertemuan. Dimana pertemuan satu sampai empat mendapatkan materi, sedangkan pada pertemuan ke lima mengerjakan soal *posttest* mengenai kemampuan membaca permulaan siswa. Jumlah siswa yang terlibat sebanyak 17 siswa.

Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan pengenalan media kartu huruf kepada siswa. Guru menjelaskan bagaimana kartu huruf akan digunakan dalam pembelajaran dan tujuan dari penggunaannya, yaitu untuk membantu siswa mengenal dan mengingat huruf dengan lebih mudah. Siswa diperkenalkan dengan huruf-huruf vokal dan konsonan melalui kartu huruf, serta cara pengucapannya. Setelah itu, siswa diajak untuk bermain permainan menyusun huruf menjadi kata sederhana dengan bantuan kartu huruf. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar membaca serta melatih pengenalan huruf secara visual.

Pada pertemuan kedua, kegiatan difokuskan pada latihan lebih lanjut mengenal huruf serta menyusun kata-kata sederhana. Guru menggunakan kartu huruf untuk membimbing siswa dalam mengeja dan menyusun kata. Siswa dilibatkan dalam aktivitas berkelompok di mana mereka secara bergiliran mengambil kartu huruf dan mencoba membentuk kata-kata yang telah dipelajari. Selain itu, beberapa kuis singkat juga diberikan untuk menguji pemahaman siswa terhadap huruf yang telah dipelajari. Di akhir pertemuan, guru memberikan umpan balik kepada siswa mengenai hasil latihan mereka.

Pada pertemuan ketiga, guru memperkenalkan kuis interaktif sebagai bagian dari pembelajaran. Kuis ini berisi soal-soal terkait dengan pengenalan huruf dan membaca kata-kata sederhana. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk menjawab kuis yang dilakukan secara bergantian. Kuis ini dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan yang menarik dan penuh tantangan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru memberikan penjelasan tentang jawaban yang benar dan salah serta mengajarkan cara yang lebih efektif untuk memecahkan soal-soal tersebut. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk berlatih membaca kata sederhana menggunakan kartu huruf.

Pada pertemuan keempat, siswa fokus pada latihan membaca kata yang berawalan dari huruf “K”. Guru memberikan contoh kata sederhana dan memandu siswa untuk membacanya dengan benar. Siswa kemudian dibagi dalam kelompok untuk berlatih membaca kata tersebut secara bergiliran. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam membaca kata-kata yang lebih kompleks dan meningkatkan kefasihan mereka dalam membaca. Kuis interaktif juga digunakan kembali untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah

dipelajari. Guru memberikan umpan balik mengenai pelafalan dan pemahaman siswa terhadap kalimat yang mereka baca.

Pada pertemuan kelima, siswa diberikan soal posttest untuk mengukur sejauh mana kemampuan membaca mereka setelah mengikuti empat pertemuan sebelumnya. Posttest ini mencakup soal-soal yang berfokus pada pengenalan huruf, pengejaan, dan kemampuan membaca kata sederhana. Siswa mengerjakan soal tersebut secara individu, dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah semua siswa selesai mengerjakan posttest, guru melakukan evaluasi hasil tes dan memberikan umpan balik. Hasil posttest digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran yang dilakukan selama empat pertemuan sebelumnya serta untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Hasil *posttest* kemampuan membaca permulaan siswa disajikan secara ringkas pada tabel 4.4. Berdasarkan tabel 4.4, terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,64 dan rata-rata *posttest* 88,35. Hasil nilai *pretest posttest* kemudian diuji normalitasnya. Pada tabel 4.2, hasil penghitungan menunjukkan taraf signifikansi pada nilai *pretest* sebesar $0,741 > 0,05$, sedangkan pada nilai *posttest* sebesar $0,417 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil nilai

pretest dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas pada tabel 4.3 menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0,072 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca permulaan siswa mempunyai varian yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji homogenitas, kemudian dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan uji *Paired Sample. t Test*. Berdasarkan pada uji *Paired Sample. t Test* yang disajikan pada tabel 4.6, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji-t sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama ditolak dan diterima hipotesis kedua yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari Berdasarkan kriteria keefektifan pembelajaran menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif yaitu terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini terpenuhi.

Dari hasil analisis perbandingan antara *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya perubahan yang signifikan dalam

kemampuan membaca siswa. Pada hasil pretest, mayoritas siswa menunjukkan kemampuan yang terbatas dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan membaca kalimat dengan lancar. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengenali bentuk huruf tertentu dan membutuhkan waktu yang lama untuk menyebutkan huruf dengan tepat. Selain itu, kemampuan siswa untuk menyusun huruf menjadi kata juga menunjukkan hasil yang rendah, dengan banyak siswa yang kesulitan dalam menggabungkan huruf-huruf menjadi kata yang utuh dan bermakna. Bahkan, dalam membaca kata sederhana, siswa sering kali terhenti di setiap kata dan kesulitan untuk menghubungkan kata-kata menjadi sebuah kata yang bermakna.

Namun, setelah mengikuti rangkaian pembelajaran yang menggunakan media kartu huruf dan kuis interaktif, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Pada posttest, siswa menunjukkan penguasaan yang lebih baik dalam mengenali huruf. Mereka dapat dengan lebih cepat dan tepat menyebutkan huruf-huruf yang sebelumnya sulit mereka kenali pada pretest. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf yang dilakukan melalui media kartu huruf yang berulang-ulang telah membantu siswa untuk lebih familiar dan cepat

mengingat bentuk dan bunyi huruf. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyusun kata juga meningkat pesat. Sebagian besar siswa dapat menyusun kata dengan lebih mudah dan lancar, bahkan dalam kata yang lebih kompleks dibandingkan dengan yang ada pada pretest. Pada tes pembacaan kalimat, siswa yang sebelumnya terhambat saat membaca kalimat sederhana kini mampu membaca dengan lebih lancar dan tanpa banyak jeda. Perbandingan ini menggambarkan bahwa penggunaan media yang interaktif, seperti kartu huruf dan kuis, telah memberikan efek yang positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa, dengan memfasilitasi mereka untuk lebih menguasai dasar-dasar membaca secara lebih menyenangkan dan terstruktur.

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari. Pembelajaran yang menggunakan media kartu huruf memungkinkan siswa untuk berlatih mengenali huruf secara berulang dengan cara yang menyenangkan. Metode ini tidak hanya efektif dalam membantu siswa mengenali huruf-huruf dasar, tetapi juga

dalam memperkuat daya ingat mereka terhadap bentuk dan suara huruf tersebut. Media kuis interaktif juga memainkan peran penting dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam proses belajar membaca, khususnya bagi siswa yang masih dalam tahap permulaan.

Peningkatan yang terjadi pada siswa, baik dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan membaca kalimat, menunjukkan bahwa pendekatan yang menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan keterampilan membaca mereka. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara ini mengaktifkan keterlibatan langsung siswa dalam setiap langkah pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses tersebut. Kuis interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat, meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka dalam belajar membaca.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, terutama pada siswa kelas 1

SD Negeri 1 Candisari yang masih berada pada tahap awal penguasaan membaca. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi, siswa lebih mudah diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan merasakan hasil yang positif. Oleh karena itu, penggunaan media semacam ini sangat disarankan untuk diterapkan lebih luas dalam pembelajaran membaca, baik di sekolah-sekolah dasar maupun sebagai referensi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran lain yang interaktif, yang dapat mendukung perkembangan keterampilan literasi anak usia dini secara lebih efektif dan menyeluruh.

Penerapan media kartu huruf dan kuis interaktif dapat efektif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa karena keduanya menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Di dalam kelas, kegiatan dimulai dengan siswa diperkenalkan pada kartu huruf yang digunakan untuk mengenalkan huruf-huruf vokal dan konsonan. Guru mengajak siswa untuk memegang kartu huruf secara bergantian, meneja, dan menyusun kata sederhana,

sehingga siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, melalui kuis interaktif, siswa diberikan soal yang menguji pengenalan huruf, pengejaan kata, dan pembacaan kata. Aktivitas ini dilakukan dengan cara bermain dalam kelompok atau individu, yang memberi kesempatan bagi siswa untuk saling berinteraksi dan berkompetisi dengan cara yang menyenangkan. Dengan kuis interaktif, siswa dapat melihat langsung hasil dari jawaban mereka, sehingga memotivasi mereka untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan membaca mereka. Aktivitas ini melibatkan pengulangan yang membuat siswa lebih cepat mengingat dan memahami huruf serta kata yang dipelajari, sekaligus memperkuat keterampilan membaca permulaan mereka secara efektif.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ani Abu (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu siswa juga lebih antusias dalam belajar karena suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian Mifta Huljannah (2025) menyatakan bahwa melalui media kartu huruf peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, kartu

huruf dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman peserta didik menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam analisis dan interpretasi hasilnya. Keterbatasan ini melibatkan desain penelitian, sampel yang terbatas, durasi pelaksanaan yang singkat, serta berbagai variabel lain yang mungkin memengaruhi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Adanya keterbatasan-keterbatasan ini bukan untuk mengurangi nilai temuan penelitian, tetapi sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut.

1. Desain Penelitian yang Terbatas

Penelitian ini menggunakan desain one sample group test, yang berarti hanya ada satu kelompok siswa yang diuji sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Dengan desain ini, tidak ada kelompok kontrol yang dapat membandingkan hasil eksperimen dengan kondisi yang tidak mendapatkan perlakuan atau menggunakan media

yang berbeda. Tanpa adanya kelompok kontrol, kita tidak dapat sepenuhnya memastikan apakah perubahan kemampuan membaca siswa disebabkan oleh penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif atau mungkin dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdeteksi dalam penelitian ini. Meskipun desain ini berguna untuk memberikan wawasan awal, desain eksperimen yang lebih kuat dengan kelompok kontrol yang acak akan lebih memadai untuk menarik kesimpulan yang lebih pasti mengenai efektivitas penggunaan media tersebut.

2. Sampel yang Terbatas pada Satu Kelas

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas siswa kelas 1 SD, yang mengurangi kemampuan penelitian untuk digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Dengan sampel yang terbatas pada satu kelas, hasil penelitian ini hanya mencerminkan kondisi dan karakteristik siswa di kelas tersebut. Meskipun demikian, kelas yang berbeda mungkin memiliki variasi dalam hal motivasi siswa, kemampuan awal membaca, latar belakang sosial-ekonomi, serta cara siswa berinteraksi dengan media pembelajaran. Oleh karena itu, temuan penelitian ini mungkin tidak berlaku untuk seluruh siswa kelas 1 SD di berbagai sekolah yang memiliki perbedaan dalam hal kondisi pembelajaran dan

sumber daya yang tersedia. Penelitian dengan sampel yang lebih besar dan lebih beragam, misalnya yang melibatkan lebih dari satu kelas atau lebih banyak sekolah, dapat memberikan gambaran yang lebih representatif mengenai efektivitas media pembelajaran dalam konteks yang lebih luas.

3. Waktu Pelaksanaan yang Singkat

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, yaitu hanya empat kali pertemuan dengan durasi waktu yang singkat untuk masing-masing pertemuan. Durasi yang terbatas ini mungkin tidak cukup memberikan kesempatan bagi siswa untuk benar-benar menguasai keterampilan membaca permulaan melalui media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran membaca adalah suatu keterampilan yang memerlukan waktu dan latihan yang berkelanjutan untuk memperoleh hasil yang optimal. Dalam empat pertemuan yang terbatas ini, siswa mungkin hanya memperoleh pemahaman dasar tentang media kartu huruf dan kuis interaktif, tanpa mengalami perkembangan yang signifikan dalam aspek lain seperti pemahaman bacaan atau keterampilan membaca dengan lancar. Oleh karena itu, meskipun terdapat perubahan positif, temuan ini sebaiknya tidak dianggap sebagai hasil yang final, dan

penelitian lebih lanjut dengan durasi yang lebih panjang diperlukan untuk menguji dampak jangka panjang penggunaan media tersebut.

4. Pengaruh Instrumen Penilaian yang Terbatas

Penelitian ini menggunakan tes untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa. Namun, tes ini hanya mengukur sebagian aspek dari keterampilan membaca, seperti pengenalan huruf dan penyusunan kata. Aspek lain yang sangat penting dalam kemampuan membaca, seperti pemahaman bacaan, kecepatan membaca, dan keterampilan membaca nyaring, tidak sepenuhnya diukur. Hal ini dapat membatasi gambaran yang lengkap tentang sejauh mana media pembelajaran tersebut berkontribusi pada kemampuan membaca siswa secara menyeluruh. Selain itu, tes yang digunakan dalam penelitian ini mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kecemasan siswa saat mengerjakan tes, atau perbedaan cara siswa mempersiapkan diri sebelum tes. Oleh karena itu, untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh tentang kemampuan membaca siswa, disarankan untuk menggunakan instrumen yang lebih komprehensif dan variasi jenis penilaian yang lebih beragam dalam penelitian selanjutnya.

5. Faktor Lingkungan Pembelajaran yang Tidak Terkontrol

Lingkungan pembelajaran di kelas tempat penelitian ini dilakukan dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif. Faktor-faktor seperti ukuran kelas, jumlah siswa, serta kondisi fisik ruang kelas (seperti kebisingan atau cahaya yang kurang baik) dapat berpengaruh terhadap konsentrasi dan kenyamanan siswa selama pembelajaran. Misalnya, dalam kelas dengan jumlah siswa yang lebih banyak atau dengan suasana yang lebih bising, media pembelajaran mungkin tidak dapat digunakan dengan maksimal, yang berpotensi mengurangi dampak positif pada kemampuan membaca siswa. Di sisi lain, di kelas yang lebih kecil dengan suasana yang tenang, siswa mungkin lebih mudah untuk berkonsentrasi dan lebih efektif dalam mengikuti pembelajaran. Mengingat penelitian ini hanya dilakukan di satu kelas, sulit untuk mengontrol semua faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut yang melibatkan beberapa kelas atau pengamatan terhadap kondisi pembelajaran yang berbeda-beda akan sangat berguna untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif.

6. Variasi dalam Metode Pengajaran oleh Guru

Meskipun telah diterapkan protokol seragam dalam penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif, variasi dalam pendekatan dan cara pengajaran oleh guru tetap dapat mempengaruhi hasil penelitian. Setiap guru memiliki gaya mengajar dan pengalaman yang berbeda, yang dapat berdampak pada cara mereka menerapkan media pembelajaran tersebut di kelas. Guru yang lebih berpengalaman atau lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran cenderung lebih efektif dalam mengelola kelas dan memotivasi siswa. Sebaliknya, guru yang kurang terbiasa dengan teknologi atau media pembelajaran berbasis permainan mungkin kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan media tersebut, yang pada gilirannya dapat mengurangi efektivitasnya. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif juga sangat bergantung pada keterampilan dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran.

7. Keterbatasan Penggunaan Teknologi

Salah satu komponen utama dalam penelitian ini adalah penggunaan kuis interaktif berbasis teknologi, yang mungkin menghadapi beberapa kendala. Meskipun

teknologi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tidak semua siswa mungkin merasa nyaman atau memiliki keterampilan yang memadai untuk menggunakan teknologi tersebut. Beberapa siswa mungkin kesulitan dalam mengoperasikan perangkat atau bahkan merasa terbebani dengan interaksi berbasis teknologi. Selain itu, faktor-faktor teknis seperti masalah perangkat keras, koneksi internet yang tidak stabil, atau perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik dapat mengganggu kelancaran pembelajaran dan mengurangi manfaat dari kuis interaktif tersebut. Oleh karena itu, kendala teknis ini dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media kuis interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

8. Pengaruh Faktor Eksternal yang Tidak Terukur

Meskipun fokus utama penelitian ini adalah penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif dalam pembelajaran membaca, faktor-faktor eksternal lainnya juga dapat memengaruhi hasil yang diperoleh. Misalnya, dukungan orang tua di rumah, kegiatan membaca tambahan yang dilakukan siswa di luar jam sekolah, atau interaksi sosial dengan teman-teman sebaya yang mungkin memperkuat kemampuan membaca siswa. Faktor-faktor ini, meskipun tidak langsung terkait dengan intervensi yang diuji dalam

penelitian ini, tetap memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan membaca siswa secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, tidak ada pengukuran atau kontrol terhadap faktor eksternal tersebut, yang berarti ada kemungkinan hasil penelitian ini dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak terukur.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman yang berguna mengenai penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Namun, untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan komprehensif, penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih kuat, sampel yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, dan kontrol terhadap faktor-faktor eksternal disarankan. Penelitian lanjutan ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana media pembelajaran ini dapat dioptimalkan dalam berbagai konteks pendidikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Candisari, dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest kemampuan membaca permulaan sebesar 73,64. Sedangkan nilai posttest diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan sebesar 86,35. Terdapat peningkatan dari hasil pretest dan posttest sehingga penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Candisari.
2. Hasil analisis pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media kartu huruf dan kuis interaktif. Pada hasil pretest sebanyak 10 siswa belum mencapai ketuntasan dalam membaca. Kemudian pada hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan dimana semua siswa sudah mencapai ketuntasan dalam membaca. Diperoleh hasil nilai koefisien korelasi sebesar 0,829 yang artinya korelasi atau hubungan

antara media kartu huruf dan kuis interaktif dengan kemampuan membaca permulaan siswa sangat kuat. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari.

B. Saran

1. Bagi Guru

Disarankan untuk terus memanfaatkan media kartu huruf dan kuis interaktif sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Guru juga dapat mengembangkan variasi media yang lebih menarik agar siswa semakin termotivasi dalam belajar.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mengadakan pelatihan bagi guru agar lebih optimal dalam mengimplementasikan media interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas media

pembelajaran lainnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, baik di tingkat kelas yang lebih tinggi maupun dengan metode yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru Andi P..(2019). “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Idaarah*. 3(2).
- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan gadget dalam meningkatkan minat baca anak di keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 10(2), 138-147.
- Astuti, Ayu, Widi, dkk..(2021). “Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan
- Azhari.(2015).“Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah”. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*.16(01).
- Candika, dkk..(2022). “ Media Kartu Huruf Dalam Pengenalan Huruf Abjad Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Bengkulu”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.1(11).
- Dau, Maria,B. B.(2021). “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas I SDK Tokojaeng”. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 5(9).
- Hasan, Muhammad, dkk.. *Media Pembelajaran*, Sukoharjo:CV.Tahta Media Group:2021
- Hasibuan, Rohati.(2024). "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. 8(1).
- Ibnu Hadjar.(2019). *Statistik Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jadidah, Ines Tasya, dkk..(2023). “Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media

- Pembelajaran”, *SIGNIFICANT : Journal of Research And Multidisciplinary*. 1(2)
- Jaedun, Amat.(2011). “Metodologi Penelitian Eksperimen, Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah”. Yogyakarta: LPMP.
- Julia, dkk..(2022). “Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 4(2).
- Karmila.(2022).”Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MIS Rambung Gayo Luwes”. *Skripsi*. Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun". *Journal Of Islamic Early Childhood Education*. 4(1)
- Kristia, Ria F. dan Husniyatul F.(2018). *Keterampilan Membaca*. Bangkalan: STKIP PGRI.
- Latifah Hilda Hadiana, Sugara Mochamad Hadad, Ina Marlina.(2018). “Penggunaan Media Bigbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(2).
- Meryansumayeka, dkk..(2018). ”Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Elearening Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1).
- Muamar.(2020). “Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar”. Nusa Tenggara Barat: CV. Sanabil.
- Pagara Hamzah, dkk..(2022). *Media Pembelajaran*, Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Palaler, Anis, Tanita, dkk..(2024). "Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan dan Semangat Membaca Siswa". *Jurnal Kajian Ilmu Pendidika*. 4(2).
- Panggabeian S. dan Harahap Tua H.. (2020). "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quiziz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika". *MES: Journal of Mathematics Education and Science*. 6(1).
- Purnama, Sigit, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi.(2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rafiq.(2020). "Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar". Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar. 3(3).
- Rahayu Risma A, dkk..(2018). "Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Metode PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Siswa-Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(2).
- Resti Apdriani N.L. dkk..(2022). "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Al-Thariqah*. 7(2)
- Salawati, Jians, Brian, Like South.(2020). "Pengaruh Media Kartu Huruf
- Setyawan, Dodiet, Aditya.(2021). *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. E-book, Klaten: Tahta Media Group.
- Shoffan, dkk.. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, Jawa Timur : CV. Agrapana Media

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk, dkk..(2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosydakarya
- Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan”. *International Journal Of Elementary Education*. 4(1)
- Utami osi Aprilia, dkk..(2021)” Perancangan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi &Komunikasi Di Kelas X SMA Plus Nurul Ilmi Cibalong”.*Jurnal Produktif*. 5(1).
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.

LAMPIR AN

LAMPIRAN 1 :

PROFIL SEKOLAH

SD NEGERI CANDISARI 1 merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Mranggen, Kab. Demak, Jawa Tengah. SD NEGERI CANDISARI 1 didirikan pada tanggal 1 Januari 1961 dengan Nomor SK Pendirian 412.2/005//51/1985 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 213 siswa ini dibimbing oleh 7 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SD NEGERI CANDISARI 1 saat ini adalah Karsonoto. Operator yang bertanggung jawab adalah Uswatun Nadhimah.

Dengan adanya keberadaan SD NEGERI CANDISARI 1, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Mranggen, Kab. Demak.

Sekolah ini telah terakreditasi B dengan Nomor SK Akreditasi 137/BAP-SM/X/2014 pada tanggal 20 November 2014.

Alamat SD NEGERI CANDISARI 1 terletak di Jl. Candiraya, Candisari, Kec. Mranggen, Kab. Demak, Jawa Tengah.

LAMPIRAN 2 :

MODUL AJAR

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Dwi Ayu Novita
Instansi	:	SD Negeri 1 Candisari
Tahun Penyusun	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	SD/MI
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	:	B/4
Bab/Tema	:	3/Awas Kuman
Materi Pembelajaran	:	
Alokasi Waktu	:	4 x pertemuan/15 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mampu membaca bunyi suku kata dengan awalan huruf “k” dan huruf vokal lainnya

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Berkebhinekaan global, Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sumber Belajar : LKS dan Buku Paket
- Ruang Kelas
- Alat Tulis
- LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Siswa regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
- Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai ketrampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memilih ketrampilan pemimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Diskusi
- Ceramah
- Tanya Jawab

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat membaca bunyi suku kata hasil rangkain huruf “k” dan huruf vokal lain dengan baik
- Siswa mengenali dan menyimpulkan informasi pada gambar dengan tepat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa mampu memahami materi tentang menulis kata menggunakan suku kata berawalan huruf ‘k’ dan huruf vokal lainnya

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Sudah tahukah kamu huruf abjad “k”?
- Dapatkah kamu melafalkan bunyi rangkaian huruf “k” dengan huruf vokal?
- Dapatkah kamu menulis dan mengeja kata yang diawali huruf “k”?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan menanyakan kabar 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran dengan ice breaking 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi dengan siswa sebelum pembelajaran inti 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan 6. Guru sedikit mengulas materi yang dijelaskan kemarin 	3 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru 2. Siswa memperhatikan media kartu huruf 3. Siswa maju mencoba media kartu huruf dan diminta menyusun kata sesuai dengan instruksi yang diberikan. 	10 menit

4. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang belum dipahami
5. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok besar
6. Siswa secara berkelompok menjawab kuis interaktif yang disiapkan oleh guru yang ditampilkan melalui proyektor
7. Siswa diberi LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok
8. Siswa maju untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok
9. Siswa bersama-sama dengan guru mengevaluasi hasil kerja kelompok yang maju, serta guru memberikan umpan balik dan penguatan materi

Penutup

1. Siswa dibimbing guru melakukan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru mengajukan pertanyaan:
 1. Apa yang kamu pelajari hari ini?
 2. Bagaimana perasaanmu saat melakukan kegiatan tersebut?
 3. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?

2 menit

2. Siswa berdo'a bersama untuk mengakhiri kegiatan

E. ASESMEN

Jenis	Bentuk
1. Asesmen Formatif (selama pembelajaran)	Sikap (PPP) : Observasi

Performa : Observasi

Tertulis : Essay dan

Pilihan Ganda

2. Asesmen Sumatif (akhir
pembelajaran)

UTS/UAS

F. ASESMEN PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan di sepanjang proses pembelajaran.

Teknik penilaian yang paling mudah adalah dengan teknik pengamatan atau observasi. Aspek sikap yang diobservasi adalah sikap religius, komunikatif, tanggung jawab, dan demokratis. Pemilihan aspek sikap ini mempertimbangkan kesesuaian dengan capaian dan materi pembelajaran.

Adapun format observasi penilaian sikap dapat menggunakan contoh format berikut ini:

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas : 1

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Religious	Komunikatif	Tanggung Jawab	Demokratis
1.	Abidzar Shavier Mauza				
2.	Ahmad Septian Al Farizi				
3.	Ahmad Umar				
4.	Al Khalifi Ludpi R.				
5.	Al Fariza Azmi				
6.	Aprilia Khoirotul F.				
7.	Arshaka Bagus A				

8.	Dzikri Al Kalifi				
9.	Kikyo Inara K.				
10.	Mikhaila Rizky Ramadhan				
11.	Muhamma d Khoirun Najib				
12.	Muhamma d Revano				
13.	Muhamma d Xakha A.A.				
14.	Nadya Alyssa				
15.	Rafie Asvi V.				
16.	Rasya Athaya P.				
17.	Rizky Setiawan				

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut

b. Penilaian Keterampilan**1. Rubrik keterampilan**

No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Ketepatan hasil	Langkah-langkah pengerjaan dan tulisan yang disampaikan runtut, relevan, jelas, dan logis	Jika Langkah-langkah pengerjaan dan tulisan yang disampaikan runtut, relevan, tidak logis, dan jelas	Jika langkah-langkah pengerjaan dan tulisan yang disampaikan runtut, relevan, dan tidak jelas, dan	Jika langkah-langkah pengerjaan dan tulisan yang disampaikan runtut, tidak relevan, tidak logis, dan tidak jelas.

				tidak logis	
--	--	--	--	-------------	--

2. Lembar observasi keterampilan

N o	Nama	Ketetapan hasil
1		
2		
3		

Keterangan:

Lembar observasi keterampilan di isi sesuai dengan rubrik penilai

LAMPIRAN 3 :

HASIL OBSERVASI KONDISI AWAL LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU Observasi Kemampuan Awal Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Candisari

A. Identitas Narasumber

1. **Nama Guru** : Zumronah, S.Pd
2. **Tanggal Wawancara** : 01 Oktober 2024

B. Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana perkembangan peserta didik dalam mengenali huruf dan bunyinya?
2. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan huruf menjadi suku kata atau kata? Jika ya, bagaimana bentuk kesulitannya?
3. Bagaimana respons peserta didik saat diminta membaca kata atau kalimat sederhana?
4. Apakah peserta didik menunjukkan minat dalam kegiatan membaca? Bagaimana sikapnya saat pembelajaran membaca berlangsung?

5. Faktor apa saja yang menurut Bapak/Ibu Guru mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik?
(Misalnya, lingkungan keluarga, motivasi, kesehatan, dll.)

C. Kesimpulan dan Rekomendasi

Setelah melakukan wawancara ini, apa kesimpulan utama mengenai kemampuan membaca peserta didik tersebut? Apa langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuannya?

LAMPIRAN 4:

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU Observasi Kemampuan Awal Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Candisari

A. Identitas Narasumber

1. **Nama Guru** : Zumronah, S.Pd
2. **Tanggal Wawancara** : 01 Oktober 2024

B. Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana perkembangan peserta didik dalam mengenali huruf dan bunyinya?

JAWAB : Beberapa siswa masih kesulitan dalam mengenali huruf, terutama huruf yang memiliki bentuk mirip seperti b dan d. Ia juga kurang lancar dalam mengingat bunyi huruf-huruf tersebut.

2. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan huruf menjadi suku kata atau kata? Jika ya, bagaimana bentuk kesulitannya?

JAWAB : Ya, mereka kesulitan dalam menghubungkan huruf menjadi suku kata. Sering salah membaca suku kata dan membutuhkan bimbingan lebih untuk menggabungkan huruf menjadi kata yang benar.

3. Bagaimana respons peserta didik saat diminta membaca kata atau kalimat sederhana?

JAWAB : Mereka cenderung ragu-ragu dan lambat saat membaca kata atau kalimat sederhana. Ia sering berhenti di tengah kata untuk mencoba mengingat huruf-hurufnya.

4. Apakah peserta didik menunjukkan minat dalam kegiatan membaca? Bagaimana sikapnya saat pembelajaran membaca berlangsung?

JAWAB : Minat mereka dalam membaca masih rendah. Peserta didik terlihat mudah bosan dan kurang fokus saat pembelajaran membaca berlangsung.

5. Faktor apa saja yang menurut Bapak/Ibu Guru mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik? (Misalnya, lingkungan keluarga, motivasi, kesehatan, dll.)

JAWAB : Faktor lingkungan keluarga berpengaruh besar, karena orang tua juga berperan dalam membimbing anak dalam belajar membaca di rumah. Motivasi belajar anak juga masih rendah.

C. Kesimpulan dan Rekomendasi

Secara umum, kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD N 1 Canisari masih perlu ditingkatkan, terutama dalam mengenali

huruf dan membentuk kata. Faktor lingkungan keluarga dan rendahnya motivasi berperan besar dalam perkembangan kemampuannya. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan tambahan serta keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran membaca di rumah agar siswa dapat lebih percaya diri dan terampil dalam membaca.

LAMPIRAN 5 :

HASIL NILAI PRETEST DAN POSTTEST

No	Data Nilai	
	Pretest	Posttest
1	78	86
2	78	88
3	68	82
4	70	84
5	82	92
6	74	88
7	74	90
8	86	98
9	72	90
10	84	96
11	70	82
12	66	84
13	80	94
14	64	88

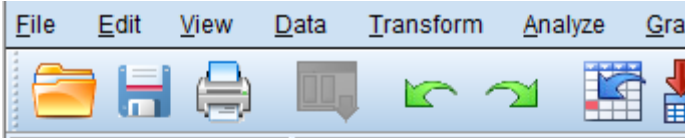
15	66	86
16	62	82
17	78	92

LAMPIRAN 6 :

UJI NORMALITAS

Langkah-langkah dalam uji normalitas dengan menggunakan SPSS 26 sebagai berikut :

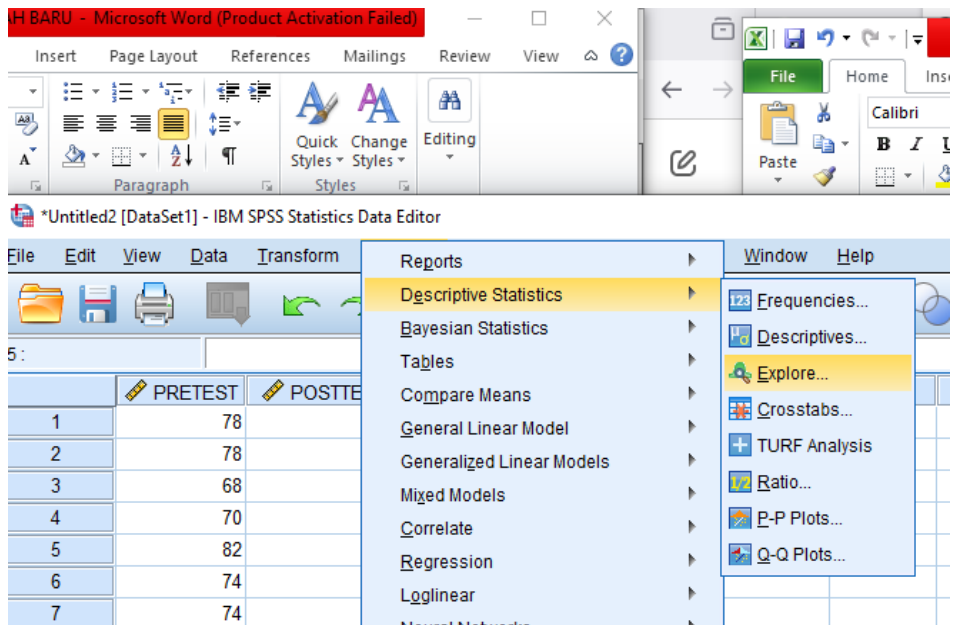
1. Buka program SPSS dan masukkan data ke dalam spreadsheet.



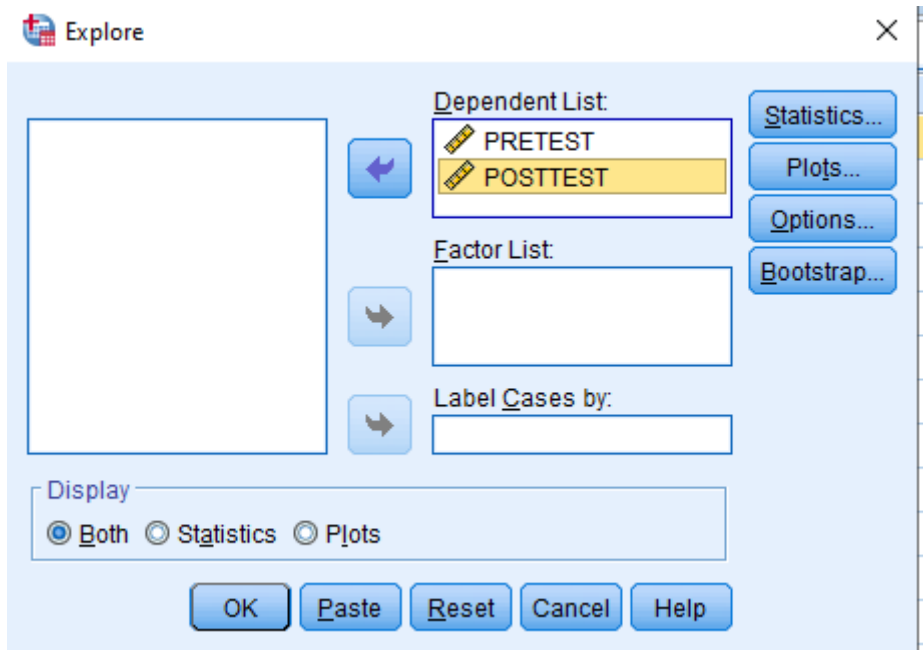
The screenshot shows the SPSS 26 software interface. At the top is a menu bar with options: File, Edit, View, Data, Transform, Analyze, and Gra. Below the menu bar is a toolbar with icons for opening a file, saving, printing, and other functions. Below the toolbar is a data entry window with a table. The table has four columns: a column for row numbers (1-7), a column for 'PRETEST' scores, a column for 'POSTTEST' scores, and a column for 'var'. The data is as follows:

	PRETEST	POSTTEST	var
1	78	86	
2	78	88	
3	68	82	
4	70	84	
5	82	92	
6	74	88	
7	74	90	

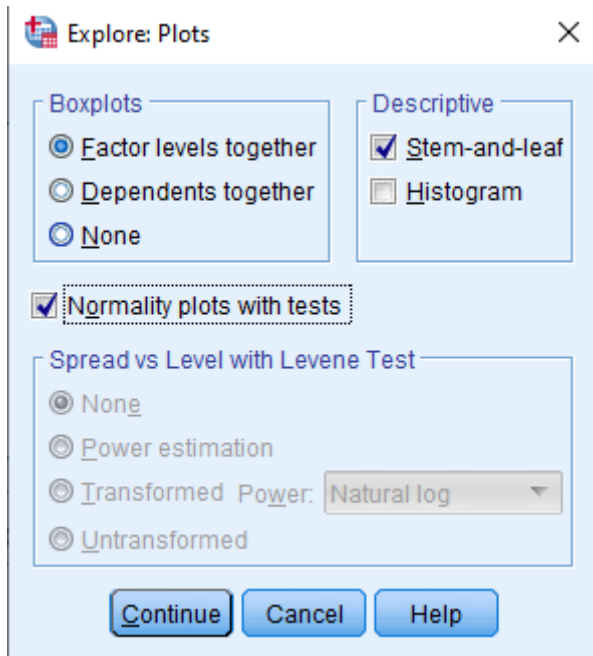
2. Pilih menu “Analyze” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “Descriptive Statistics” dan kemudian pilih “Explore”.



3. Setelah muncul jendela Explore, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom “Dependent List”.



4. Pilih “Plots” pada jendela Explore, kemudian pilih “Normality plots with tests”.



5. Pilih “Continue” pada jendela Plot, lalu klik “OK” pada jendela Explore.

6. SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas yang dilakukan.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.138	17	.200*	.966	17	.741
POSTTEST	.117	17	.200*	.947	17	.417

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

7. Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi:

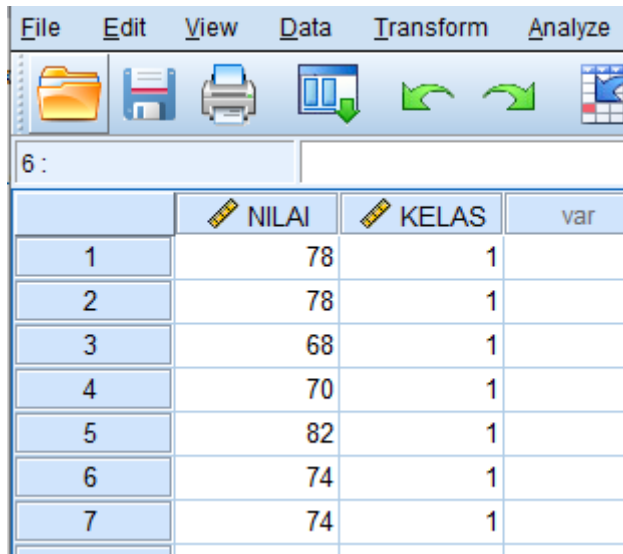
- Berdasarkan pada tabel *Tests of Normality*, pada bagian *Saphiro-Wilk* data nilai pretest memiliki $Sig. = 0.741 > 0.05$, maka H_0 diterima. Kesimpulannya data nilai pretest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- Berdasarkan pada tabel *Tests of Normality*, pada bagian *Saphiro-Wilk* data nilai posttest memiliki $Sig. = 0.417 > 0.05$, maka H_0 diterima. Kesimpulannya data nilai posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

LAMPIRAN 7 :

UJI HOMOGENITAS

Langkah-langkah dalam uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 26 sebagai berikut :

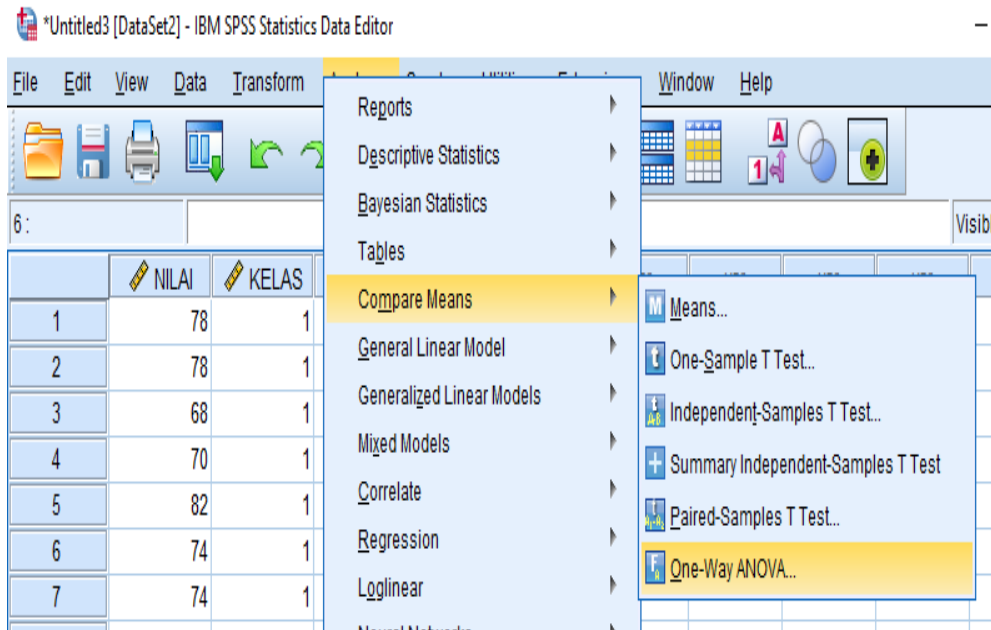
1. Buka program SPSS dan masukkan data ke dalam spreadsheet.



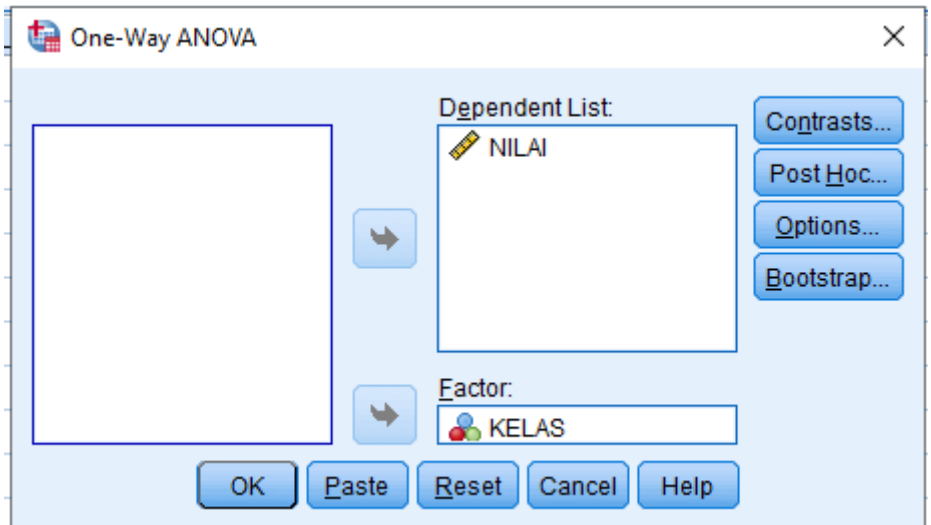
The screenshot shows the SPSS 26 spreadsheet editor interface. The menu bar includes File, Edit, View, Data, Transform, and Analyze. Below the menu bar is a toolbar with icons for opening a file, saving, printing, and other functions. The spreadsheet area displays a table with the following data:

	NILAI	KELAS	var
1	78	1	
2	78	1	
3	68	1	
4	70	1	
5	82	1	
6	74	1	
7	74	1	

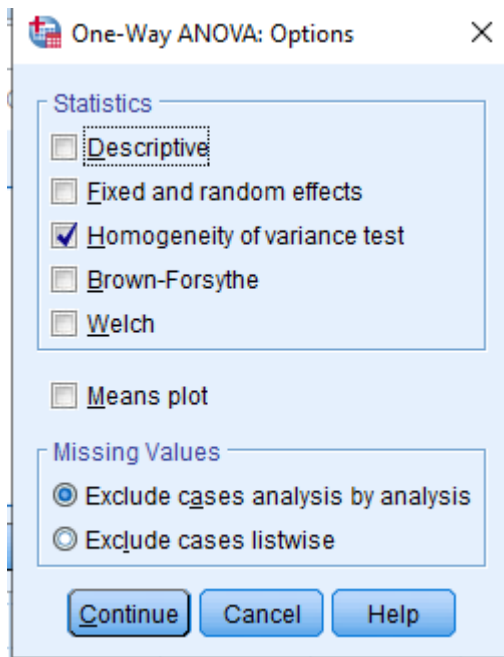
2. Pilih menu “Analyze” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “Compare Means” dan kemudian pilih “One-way Anova”.



3. Setelah muncul jendela One-way ANOVA, masukkan nilai pada kolom “Dependent List” dan kelas pada kolom “Factor”.



4. Pilih “Options” pada jendela One-way ANOVA, kemudian pilih “Homogeneity of variance test”.



5. Pilih “Continue” pada jendela Options, lalu klik “OK” pada jendela One-way ANOVA.

6. SPSS akan menampilkan output dari uji homogenitas yang dilakukan.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	3.458	1	32	.072
	Based on Median	3.429	1	32	.073

Based on Median and with adjusted df	3.429	1	29.985	.074
Based on trimmed mean	3.528	1	32	.069

7. Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi:

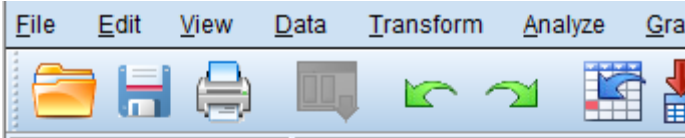
- Berdasarkan pada tabel *Tests of Homogeneity*, data nilai pretest dan posttest memiliki $Sig. = 0.072 > 0.05$, maka H_0 diterima. Kesimpulannya data nilai pretest dan posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

LAMPIRAN 8 :

UJI HIPOTESIS

Langkah-langkah dalam uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 26 sebagai berikut :

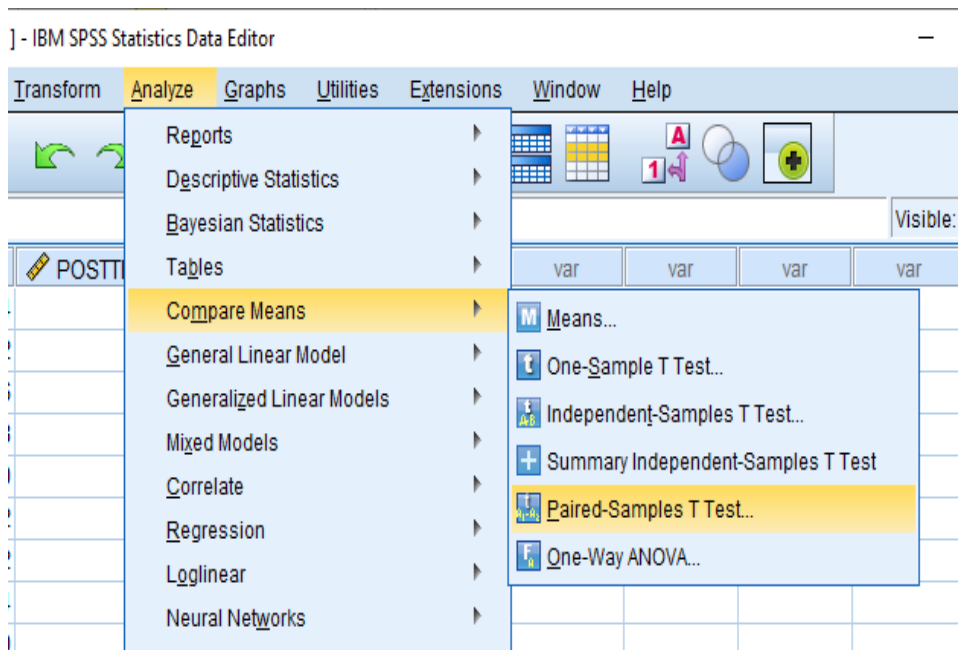
1. Buka program SPSS dan masukkan data ke dalam spreadsheet.



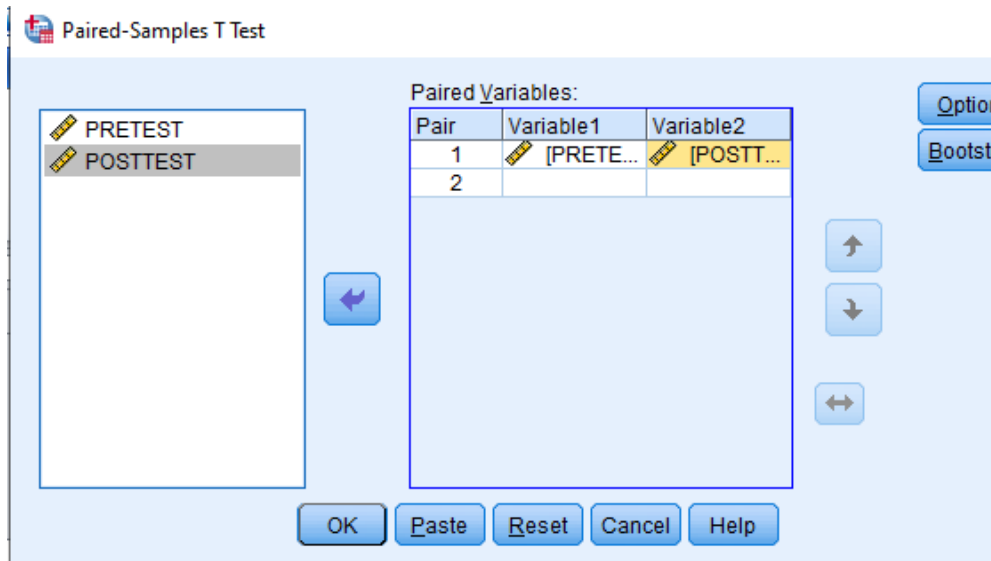
The screenshot shows the SPSS 26 data entry window. The menu bar includes File, Edit, View, Data, Transform, Analyze, and Gra. The toolbar contains icons for opening a file, saving, printing, and undo/redo. The data table has four columns: a case number column, a PRETEST column, a POSTTEST column, and a var column. The data is as follows:

	PRETEST	POSTTEST	var
1	78	86	
2	78	88	
3	68	82	
4	70	84	
5	82	92	
6	74	88	
7	74	90	

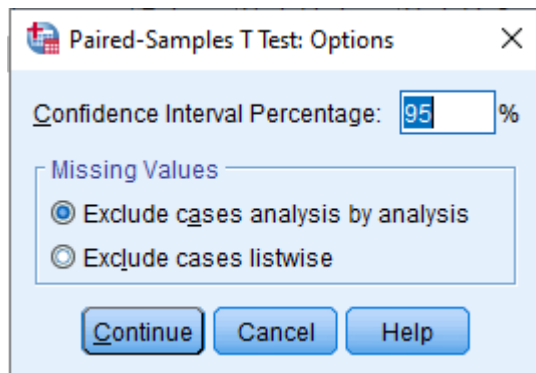
2. Pilih menu “Analyze” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “Compare Means” dan kemudian pilih “Paired-Samples T Test”.



3. Setelah muncul jendela Paired-Samples T Test, masukkan nilai pretest dan posttest pada kolom “Paired Variables”.



4. Pilih “Options” pada jendela Paired-Samples T Test kemudian pilih “Confidence Interval Percentage” dan isi 95%.



5. Pilih “Continue” pada jendela Options, lalu klik “OK” pada jendela Paired-Samples T Test.

6. SPSS akan menampilkan output dari uji hipotesis yang dilakukan.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	73.65	17	7.219	1.751
	POSTTEST	88.35	17	4.911	1.191

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	17	.829	.000

Paired Samples Test

Paired Differences							Sig. (2- tailed)
	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Mean	n	n	Lower	Upper	t	df	

Pai	PRETEST	-	4.180	1.01	-	-	-	1	.000
r 1	-	14.70		4	16.85	12.55	14.50	6	
	POSTTES	6			5	7	6		
	T								

7. Interpretasikan hasil uji hipotesis:

- Hasil penghitungan pada tabel di atas menunjukkan statistik deskriptif dari nilai pretest dan posttest. Untuk nilai pretest diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan sebesar 73,64. Sedangkan nilai posttest diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan sebesar 86,35. Karena nilai rata-rata posttest > nilai rata-rata pretest, maka secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil nilai pretest dan posttest.
- Hasil penghitungan pada tabel di atas menunjukkan uji korelasi atau hubungan antara kedua data yaitu nilai pretest dan posttest. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0,829 yang artinya korelasi atau hubungan antara dua variable. sangat kuat.
- Berdasarkan pada tabel *Paired Sample Test*, data nilai pretest dan posttest memiliki $Sig. = 0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ke_{tercapaian} ada pengaruh

yang signifikan antara penggunaan media kartu huruf dan kuis interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Candisari

LAMPIRAN 9 :

DOKUMENTASI



Wawancara dengan guru kelas 1



Gambar saat observasi di kelas 1



Gambar siswa mencoba media kartu huruf

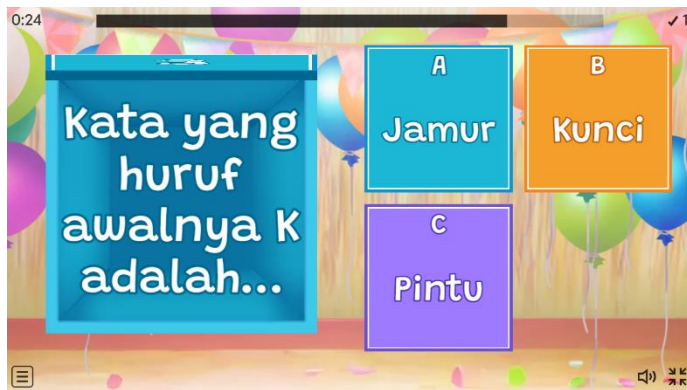




Gambar Kegiatan Pembelajaran



Gambar Kegiatan Menjawab Pertanyaan dari Kuis Interaktif






Tampilan Kuis Interaktif



Media Kartu Huruf

LAMPIRAN 10: SOAL POST TEST DAN PRE TEST


1. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ka
b. Ki
c. Ku

...cing


2. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ku
b. Ke
c. Ko

...inci


3. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ka
b. Ke
c. Ko

...mbing


4. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ka
b. Ki
c. Ku

...jang

5. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah




a. Ke
b. Ku
c. Ko

...modo

Soal Pretest

1. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ka
b. Ki
c. Ku

...cing


2. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ku
b. Ke
c. Ko

...inci


3. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ka
b. Ke
c. Ko

...mbing


4. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



a. Ka
b. Ki
c. Ku

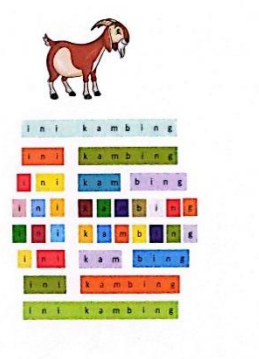
...jang

5. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah



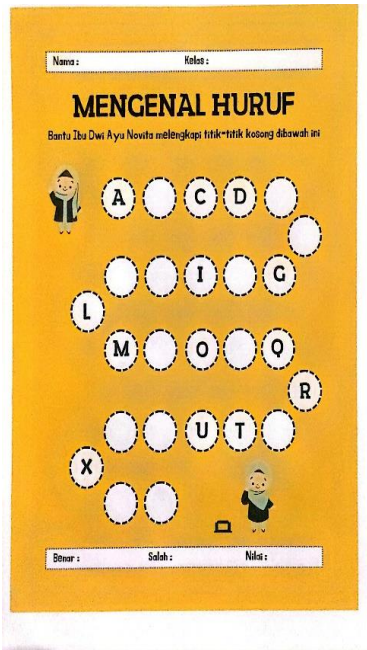
a. Ke
b. Ku
c. Ko

...modo



Soal Posttest

LAMPIRAN 11: LKPD Pertemuan 2-4







NAMA :

KELAS :

MENYUSUN KATA

Susun huruf-huruf berikut untuk membentuk kata yang tepat!

	S-A-B-T-E-K
	A-S-P-E-K-A-L-O-B
	I-V-O-L
	M-A-D-I-B-N-N-O-T

Nama: _____ Kelas: _____

Menulis dan Membaca Kata

Tulis kata sesuai dengan gambar pada kolom yang telah disediakan kemudian bacalah !











LAMPIRAN 12 :

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601293, Faksimile 024- 7601293
www.walisongo.ac.id

Semarang, 09 Juli 2024

Nomor : 2758/U.n.10.3/J.5/DA.04/09/2024

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Bp. Achmad Muchamad Kamil M.Pd.
Di tempat.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui
judul skripsi mahasiswa:

Nama : Dwi Ayu Novita
NIM : 2103096013
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kuis Interaktif Terhadap
Minat Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Candisari

Dan menunjuk :
Bp. Achmad Muchamad Kamil M.Pd. Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang
diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

An Dekan
Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,

Kristi Lani Purwanti S.Si., M.Pd.
NIP. 198107182009122002

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PGMI
3. Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN 13:

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://itik.walisongo.ac.id>

Nomor : B- /Un.10.3/K/KM.00.11/09/2024 09 September 2024
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD N 1 Candisari
di Demak

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka memenuhi tugas akhir mahasiswa pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Dwi Ayu Novita
NIM : 2103096013
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kuis Interaktif Terhadap Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Candisari Demak

untuk melaksanakan observasi di SD Negeri 1 Candisari Demak yang Bapak/Ibu pimpin, maka kami mohon berkenan diijinkan mahasiswa dimaksud untuk melakukan riset penelitian, dan data dari observasi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan kajian (analisis) bagi mahasiswa kami.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini, kami sampaikan terima kasih.




Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN 14:

SURAT SELESAI PENELITIAN

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI CANDISARI 1 <small>Alamat : Jl. Raya Candisari Kec. Mranggen Kab. Demak. 50567</small></p>	
<p style="text-align: center;"><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: 421.2/13/II/2025</p>		
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini:</p>		
Nama	:	Pradana, S.Pd, M.Pd
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Tempat Tugas	:	SD Negeri Candisari 1
<p>Menerangkan bahwa:</p>		
Nama	:	Dwi Ayu Novita
NIM	:	2103096013
Fakultas/Jurusan	:	FITK/PGMI
Perguruan Tinggi	:	UIN Walisongo Semarang
<p>Bahwa mahasiswa tersebut telah benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Candisari 1 dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kuis Interaktif Terhadap Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Candisari Demak" pada tanggal 30 September-08 Oktober 2024.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebaik-baiknya.</p>		
<p style="text-align: right;">13 Februari 2025 Kepala Sekolah  Pradana, S.Pd, M.Pd NIP. 198704032010011011</p>		

LAMPIRAN 14 :

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Dwi Ayu Novita

NIM : 2103096013

Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 25 Februari 2004

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Waru 01/08 Mranggen Demak

Email : dwiayuuu2504@gmail.com

No. HP : 088226692056

Nama Ayah : Mat Khoiri

Nama Ibu : Tianah

Riwayat Pendidikan :

- MI Miftahuth Tholibin
- MTs Miftahuth Tholibin
- MAN 1 Kota Semarang