

Learning Implementation Report: Improving Early Reading Skills Trough Picture Card Media In First Grade Elementary School Students.

[Laporan implementasi pembelajaran : Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Kartu Bergambar pada Siswa Kelas 1 SD]

Tri Maningsih¹⁾, Vanda Rezanah^{*2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vanda1@umsida.ac.id

Abstract: This study aims to determine the improvement in reading skills of first-grade elementary school students through the use of picture cards. The background of this study is the students' low understanding of letters, syllables, and simple words at the beginning reading stage. This study used a quantitative approach with experimental methods or a descriptive qualitative approach. Data collection was conducted through observation, reading tests, and documentation. The results showed that the use of picture cards was able to attract learning interest and significantly improve students' reading comprehension. This visual medium helps students visualize word forms and sounds, making the process of remembering and arranging syllables easier and more interactive. Thus, picture cards have proven effective as an alternative teaching aid in teaching reading to first-grade elementary school students.

Keywords: Reading Ability, Picture Cards, First-Grade Elementary School Students

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD melalui penggunaan media kartu bergambar. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya pemahaman siswa terhadap huruf, suku kata, dan kata sederhana pada tahap membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen atau pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes membaca serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kartu bergambar mampu menarik minat belajar dan secara signifikan meningkatkan penguasaan membaca siswa. Media visual ini membantu siswa memvisualisasikan bentuk kata dan bunyi sehingga proses mengingat dan merangkai suku kata menjadi lebih mudah dan interaktif. Dengan demikian, media kartu bergambar terbukti efektif sebagai alternatif alat peraga dalam pembelajaran membaca siswa kelas 1 SD.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca, Media Kartu Bergambar, Siswa Kelas 1 SD

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Berdasarkan pengamatan awal di dalam kelas I Sekolah Dasar Negeri 02 Tulung Balak Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Lampung Utara ditemukan beberapa masalah utama, seperti siswa cenderung mudah bosan dan kesulitan fokus jika dihadapkan pada teks biasa atau buku paket. Menurut Ariyati (2014), rendahnya kemampuan membaca dapat berdampak buruk pada kondisi psikologis maupun prestasi belajar siswa [1]. Siswa belum sepenuhnya mampu melafalkan dan menggabungkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata dengan tepat, siswa sering melupakan bentuk huruf atau kata yang baru saja dipelajari karena metode yang digunakan bersifat monoton atau satu arah, sehingga pembelajaran tertinggal.

Implementasi penggunaan media kartu bergambar bertujuan untuk, mengenali huruf dan suku kata, di mana siswa mampu membedakan huruf dan mengeja suku kata dengan lafal dan intonasi yang benar melalui alat peraga visual. Meningkatkan pemahaman, di mana siswa dapat menghubungkan kata dengan gambar yang relevan secara tepat. Meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dan berani membaca secara mandiri di depan kelas. Penelitian (Utomo et al., 2023)

kemampuan pra membaca pada anak, dapat berpengaruh dalam proses perkembangannya dan teknik multisensori serta media kartu bergambar merupakan pilihan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pramembaca anak [2].

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Media dan bahan pembelajaran terdiri dari kartu kata bergambar berukuran 10 x 15 cm. Satu sisi berisi gambar benda konkrit (misalnya bola, buku, sapi), dan sisi lainnya berisi tulisan kata benda tersebut. Menurut (Mariyah et al., 2021) media pembelajaran dinilai bermanfaat apabila digunakan secara konsisten dalam proses belajar-mengajar dan terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa [3]. Lalu ada papan flanel / magnet untuk menempelkan kartu saat kegiatan demonstrasi. Selanjutnya kartu suku kata (terpisah), berukuran kecil untuk latihan penggabungan suku kata (bo - la = bola).

Urutan aktivitas pembelajaran dimulai dari kegiatan awal (15 Menit) dilakukan apersepsi dan motivasi, di mana guru menyapa siswa, berdoa, dan melakukan absensi. Selanjutnya guru menarik perhatian siswa dengan menunjukkan satu gambar menarik (seperti gambar "Kucing") dan bertanya, "Siapa yang tahu hewan ini bunyinya bagaimana?". Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yakni belajar membaca kata dari benda-benda yang ada di sekitar.

Kegiatan inti (40 menit), dilakukan kegiatan eksplorasi gambar (10 menit), di mana guru memperlihatkan kartu bergambar (contoh gambar Buku). Siswa mengamati dan menyebutkan nama benda tersebut bersama-sama. Kemudian dilanjutkan kegiatan pengenalan kata (10 menit), guru membalik kartu menjadi sisi bertuliskan "buku" dan membacanya keras-keras. Media seperti ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, fokus, serta daya ingat siswa dalam proses membaca (Hamzah et al., 2023) [4]. Guru memecah kata menjadi suku kata bu - ku. Kemudian dilanjutkan kegiatan belajar sambil bermain "cocok kata" (15 menit), di sini guru membagikan kartu kata bergambar secara acak kepada siswa. Siswa diminta mencari pasangan antara kartu gambar dan kartu tulisan yang tepat di papan tulis. Selanjutnya kegiatan membaca mandiri (5 menit), di mana siswa mengeja dan membaca suku kata yang ada pada kartu yang mereka pegang di depan kelas. Menurut penelitian (Rahim, 2011) membaca merupakan suatu kegiatan yang kompleks karena melibatkan pelafalan, proses visual, berpikir, aspek psikolinguistik, serta kemampuan metakognitif [5].

Kegiatan penutup (15 menit), dilakukan kegiatan refleksi dan evaluasi, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa diminta membacakan kembali 2-3 kartu kata yang ditempel di papan. Kemudian guru memberikan penugasan ringan untuk belajar membaca bersama orang tua menggunakan media kartu di rumah.

Pembelajaran dinyatakan berhasil jika memenuhi 3 aspek antara lain, aspek kognitif 80 %, siswa mampu membaca kata sederhana (minimal 5 kata) yang ditunjukkan melalui kartu bergambar dengan pelafalan yang benar. Selanjutnya aspek psikomotorik 80 %, siswa dapat membedakan suku kata dan menggabungkannya menjadi kata utuh. Kemudian aspek Afektif, di mana siswa menunjukkan antusiasme, tidak takut mencoba membaca, dan berpartisipasi aktif dalam permainan kartu.

III. IMPLEMENTASI

Jalannya Implementasi kartu bergambar di kelas dilaksanakan melalui tahapan pengenalan, pembagian kelompok, permainan menyusun kata, dan evaluasi individu. Jalannya Kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan, di mana guru membuka kelas dengan apersepsi, menanyakan kabar, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Tahapan kedua penyampaian materi dasar, guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan, lalu memperkenalkan media kartu bergambar misalnya, kartu dengan gambar "BOLA" di satu sisi dan tulisan "B-O-L-A" di sisi lainnya. Tahap ketiga permainan kelompok, di sini siswa dibagi menjadi kelompok kecil berisi 4-5 orang. Guru membagikan kartu secara acak, dan siswa berlomba menyusun kartu kata sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru. Tahap akhir yaitu kegiatan evaluasi individu, Setiap siswa maju ke depan kelas untuk membaca satu atau dua kartu kata secara mandiri tanpa bantuan gambar.

Adapun penyesuaian pembelajaran dilakukan pada diferensiasi tugas, bagi siswa yang lebih cepat menyerap materi, guru memberikan tantangan menyusun kartu kata menjadi kalimat sederhana. Bagi siswa yang kesulitan, fokus pembelajaran dikembalikan pada pengenalan huruf dan suku kata (misalnya Ba-Bi-Bu-Be-Bo). Selanjutnya penyesuaian waktu istirahat singkat, di sini lebih fokus pada siswa kelas 1 SD sangat terbatas. Guru menyisipkan ice breaking atau gerakan fisik ringan di tengah pembelajaran agar siswa tetap fokus dan tidak mudah bosan.

Dalam pembelajaran peningkatan kemampuan membaca melalui media kartu bergambar ini mendapat respons dari siswa seperti, pada antusiasme tinggi, di sini siswa terlihat sangat aktif dan senang. Menurut Setyowati dan Imamah (2022) yang menyatakan bahwasanya penggunaan media kartu kata bergambar tidak hanya mengembangkan kapabilitas membaca, namun juga meningkatkan motivasi belajar sehingga refleksi harus memperhatikan aspek afektif siswa [6]. Media visual berupa gambar sangat menarik perhatian mereka dibandingkan

membaca dari buku teks biasa. Penggunaan media pembelajaran, baik yang bersifat digital maupun tradisional, memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif (Nurul Audie, 2019) [7]. Selanjutnya terdapat keberanian yang meningkat, di mana pada awal siklus, beberapa siswa mungkin malu atau takut. Namun, dengan sistem permainan yang kompetitif namun santai, keberanian mereka untuk membaca secara individu di depan kelas meningkat drastis.

Walaupun pembelajaran sudah mendapat respon dari siswa tapi masih saja terdapat hambatan yang sering muncul, diantaranya siswa kurang fokus dan gaduh, suasana kelas bisa menjadi sangat bising atau tidak terkontrol saat permainan kelompok berlangsung. Temuan Meo Soro dan Awe (2021) yang menjelaskan bahwa siswa kelas awal cenderung mengalami hambatan dalam membaca permulaan jika pembelajaran tidak dibantu dengan media visual yang menarik [8]. Selanjutnya kecepatan belajar beragam, di sini masih terdapat beberapa siswa yang tertinggal, masih bingung membedakan huruf yang hampir mirip (seperti b/d atau p/q), dan kesulitan memisahkan suku kata. Kemudian hambatan keterbatasan waktu, dimana dalam mengelola permainan kelompok hingga seluruh siswa mendapat giliran membaca individu seringkali memakan waktu lebih lama dari alokasi yang tersedia.

Berikut cara mengatasi hambatan yang terjadi diantaranya, pada manajemen kelas yang tegas, di sini guru membuat aturan permainan yang jelas sejak awal. Guru menggunakan peluit atau kode tepuk tangan untuk mengambil alih perhatian siswa agar kelas kembali tenang. Kemudian pada hambatan pendampingan teman sebaya (tutor sebaya), bagi siswa yang sudah lancar membaca ditugaskan untuk membantu teman satu kelompoknya yang masih tertinggal. Temuan penelitian (Mahyuni et al., 2025) menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dan suku kata [9]. Selanjutnya fleksibilitas alokasi waktu, pada kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan (siklus). Jika belum tuntas dalam satu kali pertemuan, kegiatan dapat dilanjutkan dengan fokus pengulangan materi pada pertemuan berikutnya.

V. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Evaluasi pembelajaran membaca menggunakan media kartu bergambar diukur melalui tes keterampilan membaca permulaan (tes unjuk kerja) dan lembar observasi aktivitas. Tes kinerja (unjuk kerja/ performa), di sini guru meminta siswa membaca suku kata atau kata pendek pada kartu bergambar satu per satu. Selanjutnya rubrik penilaian, terdiri dari skala skor untuk aspek Pelafalan, Kelancaran, dan Pemahaman. Kemudian pada lembar observasi digunakan untuk mengukur keaktifan dan minat siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penilaian ini mengukur 3 indikator yang terdiri (1) Pelafalan bunyi huruf/ suku kata, Kemampuan menyuarakan huruf, vokal/konsonan, dan suku kata secara tepat. (2) Kelancaran membaca, Kecepatan dan irama siswa dalam merangkai suku kata menjadi kata tanpa jeda yang terlalu lama dan (3) Pemahaman kata, Kemampuan mencocokkan tulisan kata pada kartu dengan gambar objek aslinya.

Berikut cara membaca hasil penilaian, skor individu di sini siswa dinyatakan tuntas jika mencapai nilai ≥ 75 (atau kriteria ketuntasan minimal masing-masing sekolah). Selanjutnya klasifikasi kategori, dimana skor dikelompokkan menjadi Sangat Baik (86-100), Baik (71-85), Cukup (56-70), dan Kurang (≤ 55). Kemudian pada ketuntasan klasikal, dinyatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa di kelas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut adalah gambaran hasil rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum (pratindakan) dan setelah menggunakan media kartu bergambar:

Aspek yang Dinilai	Sebelum Menggunakan Kartu Bergambar	Setelah Menggunakan Kartu Bergambar
Mengenal Huruf & Suku Kata	Rata-rata rendah 50% - 60 %, banyak siswa tertukar atau kesulitan mengeja.	Rata-rata tinggi 85 % - 95 %, siswa lebih cepat menghafal dan mengeja.
Kelancaran Membaca	Terbata-bata, sering berhenti di setiap suku kata.	Lebih lancar, mampu merangkai kata secara utuh.
Pemahaman Makna Kata	Kesulitan mengaitkan tulisan dengan objek/benda nyata.	Sangat baik, siswa langsung memahami maksud kata dibantu visual gambar.
Keaktifan & Motivasi Kelas	Pasif, mudah bosan, dan minat belajar membaca rendah.	Sangat antusias, fokus, dan partisipatif saat giliran membaca.

Temuan singkat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar terbukti sangat efektif untuk siswa kelas 1 SD. Media visual ini berhasil merangsang motorik visual dan minat belajar siswa yang awalnya menganggap membaca sebagai aktivitas yang membosankan. Siswa menjadi lebih mudah mengingat bentuk huruf dan suku kata karena mereka menghubungkan tulisan abstrak dengan gambar yang konkret (menarik secara visual).

Penggunaan media visual menjadi salah satu alternatif yang efektif karena dapat membantu menghubungkan simbol huruf dengan makna secara konkret, sehingga memudahkan proses pengenalan huruf dan kata (Rosarian & Dirgantoro, 2020) [10].

VI. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Evaluasi dan refleksi pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD menggunakan media kartu bergambar secara umum menunjukkan hasil yang sangat positif, namun memiliki beberapa catatan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Efektivitas pembelajaran membuktikan, untuk penggunaan media kartu bergambar terbukti berhasil mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Beberapa poin keefektifannya meliputi, peningkatan motivasi belajar melalui gambar yang menarik dan penuh warna berhasil menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih antusias dan tidak mudah bosan. Selanjutnya mempermudah pemahaman konsep, di sini siswa lebih mudah mengaitkan antara gambar visual dan tulisan (huruf/suku kata), yang membantu proses pengenalan kosa kata baru secara lebih cepat. Kemudian terdapat peningkatan keberanian, di mana siswa lebih berani untuk maju ke depan kelas dan mencoba membaca secara individu karena media ini berbentuk permainan yang tidak menakutkan.

Meskipun efektif secara keseluruhan, beberapa kendala teknis dan pedagogis sering muncul, terutama terkait manajemen kelas di tingkat awal seperti, pada pengelolaan kelas kurang kondusif, di mana ketika proses pembagian atau permainan kartu bergambar dilakukan, suasana kelas cenderung menjadi terlalu bising dan sulit dikendalikan. Kemudian pada keterlibatan siswa tidak merata, sehingga siswa yang memiliki kemampuan membaca lebih cepat cenderung mendominasi permainan, sementara siswa yang masih lambat tertinggal atau kurang mendapat perhatian. Selanjutnya pada manajemen waktu, pengalokasian waktu sering meleset karena kegiatan bermain kartu membutuhkan waktu lebih lama untuk pengondisian siswa dan penjelasan aturan main.

Jika implementasi serupa akan dilakukan kembali, beberapa langkah perbaikan konkret ini perlu diterapkan untuk mengatasi kendala di atas diantaranya, 1) Menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, di mana guru perlu mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan membacanya (misal: kelompok mahir, sedang, dan perlu bimbingan). Hal ini memastikan materi dan tingkat kesulitan kartu bergambar sesuai dengan kebutuhan masing-masing. 2) Memperketat manajemen kelas dan aturan main, di mana sebelum memulai permainan kartu bergambar, buat aturan yang jelas dan tegas bersama siswa. Berikan aba-aba atau ice breaking untuk mengembalikan fokus siswa agar kelas kembali tenang dan kondusif. 3) Optimalisasi scaffolding, di sini guru harus lebih banyak memberikan pendampingan personal atau scaffolding secara langsung kepada siswa yang tertinggal dalam mengeja suku kata. 4) Pembaruan desain kartu, pastikan ukuran kartu proporsional (idealnya sekitar 8-12 cm atau dapat disesuaikan) dengan tulisan yang cukup besar dan huruf yang jelas, agar siswa tidak kesulitan melihatnya dari jarak jauh.

VII. ETIKA DAN PRIVASI

Seluruh data yang digunakan dalam laporan ini telah dianonimkan dan tidak mencantumkan identitas siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan atas izin pihak sekolah dan digunakan semata-mata untuk kepentingan pengembangan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Implementasi Pembelajaran berjudul “Penerapan Teknik Susun Baca Cerita Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD” tepat pada waktunya. Penyusun Laporan Implementasi Pembelajaran ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Kepala Sekolah SDN 02 Tulung Balak yang telah memberi dukungan dan izin untuk dijadikan bahan penulis. Penulis menyadari bahwa Laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

REFERENSI

- [1] Ariyati, T. (2014). Peningkatan kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 47- 54.
- [2] Utomo, W. T., Waroka, L. A., & Sembada, A. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Multisensori dan Media Flashcard terhadap Peningkatan Kemampuan Pramembaca Anak. 9(1)
- [3] Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- [4] Hamzah, A.R. et al. (2023) Strategi Pembelajaran Abad 21.
- [5] Rahim, F. (2011). *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Setyowati, E., & Imamah, N. (2022). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–50
- [7] Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- [8] Meo Soro, L., & Awe, R. (2021). Hambatan Membaca Permulaan Siswa Kelas Awal dan Pentingnya Media Visual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 55–63.
- [9] Mahyuni, Muzakkir, A., Aziz, L. A., & Haryadi, H. (2025). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 1 Gegerung Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- [10] Rosarian, A.W. and Dirgantoro, K.P.S. (2020) ‘Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher’s Efforts in Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]’, *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), p. 146. Available at: <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.