

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA BACA HUVOKO DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Dias Lutfi Dwi Utami¹⁾, Ferina Agustini²⁾, Mei Fita Asri Untari³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i1.23641](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i1.23641)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Pentingnya membaca permulaan sangat berpengaruh sebagai modal awal dalam perkembangan bahasa pada anak. Keterampilan membaca yang dapat di ajarkan pada siswa sekolah dasar yaitu membaca permulaan. Membaca permulaan bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan memahami serta menyuarakan tulisan dengan intonasi yang benar sebagai dasar dalam mempelajari membaca lanjut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 di tiga sekolah dasar, masih ada siswa yang mengalami keterlambatan atau belum mampu membaca, sebagian siswa masih belum bisa mengenal huruf abjad dan ada yang tidak dapat membedakan satu huruf dengan huruf yang lain contohnya seperti huruf b dengan d dan tidak dapat memahami perintah-perintah yang ada dalam buku. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas, guru kelas hanya sering menggunakan kartu huruf, buku bacaan, dan buku lancer membaca jilid 1 sampai 5 sehingga pembelajaran kurang efektif. Solusinya perlu dikembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca permulaan yaitu dengan pengembangan Media Baca Huvoko (Huruf Vokal dan Konsonan). Media ini disebut model pembelajaran kooperatif yang ditujukan untuk siswa agar dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir, selain itu dengan menggunakan media ini dapat menjadikan pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak mudah bosan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan ADDIE dengan menggunakan 5 langkah yaitu mulai dari tahap Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi kedua ahli materi mendapatkan persentase sebesar 98% yang artinya sangat layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan mengenal huruf dan kemampuan membaca permulaan siswa. Hasil validasi kedua ahli media mendapatkan persentase sebesar 98% yang artinya sangat layak untuk digunakan. Hasil angket respon guru didapatkan hasil persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak, dan hasil angket respon siswa didapatkan hasil persentase sebesar 99% dengan kategori sangat layak. Dengan keempat hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Baca Huvoko dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf dan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca, Pengembangan Media, Media Baca Huvoko

Abstract

The importance of early reading is very influential as an initial capital in language development in children. Reading skills that can be taught to elementary school students are early reading. Early reading aims to train students to have the ability to understand and pronounce writing with the correct intonation as a foundation for learning to read further. Based on the results of observations and

interviews with first-grade teachers in three elementary schools, there are still students who experience delays or are not yet able to read, some students still cannot recognize the letters of the alphabet and some cannot distinguish one letter from another, for example, the letter b and d and cannot understand the instructions in the book. The use of learning media is limited, class teachers often only use letter cards, reading books, and fluent reading books volumes 1 to 5 so that learning is less effective. The solution is to develop innovative learning media that can improve students' understanding in early reading, namely by developing Huvoko Reading Media (Vowel and Consonant Letters). This media is called a cooperative learning model aimed at students to improve concentration and thinking skills. In addition, using this media can make learning more varied so that students do not get bored easily. This type of research is Research and Development (R&D). The method in this study uses ADDIE development research with 5 steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results of the two material experts obtained a percentage of 98%, which means it is very feasible and very effective for use in Indonesian language learning, especially in the ability to recognize letters and students' initial reading abilities. The validation results of the two media experts obtained a percentage of 98%, which means it is very feasible for use. The results of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 95% with a very feasible category, and the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 99% with a very feasible category. With these four percentage results, it can be concluded that the Huvoko Reading Media is declared very feasible for use in learning to recognize letters and to improve the initial reading abilities of 1st grade elementary school students.

Keyword: Reading Ability, Media Development, Huvoko Reading Media

History Article

Received 1 Juli 2025

Approved 18 Juli 2025

Published 10 Februari 2026

How to Cite

Utami, D. L. D., Agustini, F., & Untari, M. F. A. (2026). Pengembangan Media Baca Huvoko dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(1), 1-13



Corresponding Author:

Jl. Dr. Cipto No. 80. Kota Semarang. Indonesia.

E-mail: ¹ alteregoyasmine@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan, sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa, khususnya di sekolah dasar, merasa jenuh dan kurang tertarik. Hal ini menuntut pendekatan yang lebih inovatif, terutama dalam pembelajaran membaca permulaan, yang menjadi dasar bagi penguasaan bahasa dan pemahaman materi pelajaran selanjutnya. Menurut Syihabudin et al, (2020) Pendidikan di era-modern ini dituntut dengan suatu hal yang baru, hal ini di karenakan dalam pengajaran suatu pembelajaran di suatu sekolah secara khusus berbeda-beda tergantung dari materi, media, dan metode yang digunakan. Kesulitan yang dialami oleh siswa yang tidak memiliki kemampuan membaca dapat menyebabkan kesulitan dalam menerima dan memahami informasi yang didapatkan dari berbagai sumber seperti buku pelajaran, buku non pelajaran, dan sumber belajar lainnya (Oktaviyanti et al., 2022).

Menurut Kusmilawati et al., (2019) kegiatan membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata kata atau bahasa tulis. Membaca sangat bermanfaat sebagai suatu usaha untuk menelusuri makna yang ada dalam tulisan. Membaca permulaan merupakan jenis membaca teknis yang diajarkan kepada siswa dikelas rendah. Keterampilan membaca permulaan merupakan keterampilan membaca tingkat awal yang dapat mengenali suku kata, mengucapkan bunyi huruf, dan memahami simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan. Selain dapat meningkatkan kosa kata dan kemampuan berbicara, membaca juga dapat meningkatkan motivasi dan dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa (Miftahul, 2024). Kegiatan membaca dilaksanakan di sekolah dengan melibatkan pemikiran, penataran, emosi, dan disesuaikan dengan tema serta jenis canan yang dihadapinya (Harianto, 2020).

Membaca permulaan bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan memahami serta menyuarakan tulisan dengan intonasi benar sebagai dasar mempelajari membaca lanjut. Dalam membaca permulaan diharapkan siswa dapat mengenali jenis huruf, suku kata, kata, dan kalimat (E. D. Hapsari, 2019). Namun kenyataannya masih banyak siswa kelas 1 SD yang belum mampu membaca dengan lancar, bahkan beberapa masih kesulitan mengeja. Kondisi ini menghambat pemahaman mereka terhadap instruksi pembelajaran dan membuat mereka cenderung pasif atau bermain sendiri di kelas. Jika tidak segera ditangani, hal ini dapat menimbulkan frustrasi, menurunkan kepercayaan diri, dan menghambat interaksi sosial siswa.

Kemampuan membaca permulaan harus dibentuk dan dilatih sejak dini dan dibutuhkan cara yang tepat untuk memperkanlkan membaca permulaan kepada siswa. Diperlukan simulasi yang tepat agar siswa mampu menerima pelajaran yang diberikan oleh guru tanpa merasa kesulitan dalam memahaminya. Oleh karena itu, kemampuan membaca permulaan dibentuk dan dilatih dengan cara yang tepat, kreatif, dan inovatif agar siswa dapat lebih bersemangat dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Guru harus menemukan solusi dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di beberapa SD (seperti SDN Sawah Besar 01, SDN Rejosari 02, dan SDN Palebon 01), ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Meskipun guru telah menggunakan berbagai strategi, seperti permainan kata, kartu huruf, buku bergambar, dan metode membaca berulang, hasilnya belum optimal. Beberapa siswa masih kesulitan mengenali huruf dan merangkai kata, sementara yang lain kurang percaya diri saat diminta membaca di depan kelas.

Dalam mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media telah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan (Fadilah, et al, 2023). Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta

didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar, media permainan menjadi alternatif yang tepat karena sesuai dengan karakter siswa yang cenderung suka bermain (A. S. Hapsari et al., 2025).

Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa sekolah dasar menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Siswa sekolah dasar biasanya hanya menjadi pendengar yang pasif saat guru sedang menerangkan. Namun, siswa sekolah dasar dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas dan interaksi melalui media interaktif (Salsabila & Gumala, 2025). Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan sistematis serta membantu dalam penyajian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (M. H. Fauzi, et al, 2022). Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh et al., 2023).

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah Media Baca Huvoko (Huruf Vokal dan Konsonan), sebuah media berbasis 3D yang dilengkapi dengan scan barcode untuk menghubungkan huruf dengan gambar. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan visual dan permainan, sehingga pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan efektif, serta dapat memberikan beberapa peluang baik bagi siswa untuk menumbuhkan nilai-nilai positif untuk melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan Huvoko, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengenal huruf, menyusun kata, serta meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri mereka.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Marpu'ah et al., 2023) didapatkan hasil tindakan penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dan indikator yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa media kartu bahasa dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membantu siswa dalam pemecahan masalah serta dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 01 Yosorejo Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan siswa dalam membaca, kondisi awal siswa yang tuntas (mencapai KKM 70) adalah 10 siswa dengan presentase (33,33%), rata-rata 57,00, siswa yang tuntas KKM pada siklus I adalah 20 siswa dengan presentase (66,67%), rata-rata 73,00 dan pada siklus II siswa yang tuntas KKM sebanyak 28 siswa (93,33%), rata-rata 85,33, sehingga dapat membawa ke arah peningkatan proses pembelajaran membaca permulaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Negeri 01 Yosorejo Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan permasalahan yang ada, yaitu rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN Sawah Besar 01, SDN Rejosari 02, dan SDN Palebon 01 perlu dikembangkan lagi dengan baik yaitu mulai dari memilih media yang sesuai. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Media Baca Huvoko dengan tujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media Huvoko dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Dengan pendekatan yang lebih kreatif dan berbasis visual, diharapkan media ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam

menciptakan pembelajaran yang menarik, sekaligus membantu siswa mengatasi kesulitan membaca sejak dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih variatif dan efektif di tingkat sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan langkah-langkah ilmiah untuk merancang, memproduksi, mengembangkan, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Dimana setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tetapi implementasinya sistematis.

Sesuai dengan model penelitian pengembangan yang menggunakan ADDIE, penelitian ini terdiri dari 5 fase yaitu 1) Analysis phase yang diartikan sebagai analisis kebutuhan guru dan siswa untuk penggunaan media pembelajaran visual dalam melatih siswa dalam membaca permulaan, 2) Design phase diartikan sebagai rancangan desain media untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam menerapkan kegiatan pembelajaran bermain dan berkelompok, 3) Development phase diartikan sebagai tahapan pengembangan pembuatan media dan penilaian atau validasi ahli media dan materi, 4) Implementation phase diartikan sebagai implementasi dari media yang telah divalidasi oleh ahli media dan materi 5) Evaluation phase diartikan sebagai tahap akhir dari hasil penilaian validator, respon guru dan siswa terhadap media yang telah dibuat.

Penelitian ini dilakukan di 3 SD Negeri Kota Semarang dengan mewawancarai guru kelas dan pemberian angket kepada 28 siswa kelas 1 SDN Sawah Besar 01, 28 siswa SDN Rejosari 02, dan 28 siswa SDN Palebon 01 Tahun Ajaran 2024/2025. Kemudian angket validasi pada media baca Huvoko divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan validitasnya. Ahli media dan ahli materi bertanggung jawab atas validasi. Selanjutnya, hasil validasi diperiksa untuk digunakan sebagai dasar penyempurnaan atau revisi awal.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media Huvoko dan ahli materi yang akan dideskripsikan oleh peneliti secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang akan dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen validasi media dan materi dan skor diperoleh melalui angket respon siswa dan guru.

Pada instrumen angket peneliti menggunakan skala Likert dan skala Guttman. Skala Guttman merupakan skala pengukuran yang akan mendapat jawaban tegas, yaitu “Ya-Tidak”, “Pernah-Tidak Pernah”, “Positif-Negatif” dan lain-lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif). Sedangkan pada skala Likert terdapat 3,4,5,6,7 interval, dari kata “sangat setuju” sampai “sangat tidak setuju”, maka dalam skala Guttman

dilakukan jika ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. (Sugiyono, 2019: 149-150).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada hasil studi pendahuluan, pengembangan media baca Huvoko menjadi salah satu inovasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Melalui media baca Huvoko ini siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga merasa senang dan tidak mudah bosan untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan Media Baca Huvoko, serta membawa kesan yang menarik untuk siswa yang ingin belajar membaca. Pengembangan media baca Huvoko dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan validasi media dan materi sesuai dengan langkah-langkah *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah pengembangan media baca Huvoko dalam pembelajaran mengenal huruf siswa kelas 1 sekolah dasar sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap awal yaitu menganalisis kebutuhan guru dan siswa, tahapan ini berpengaruh dalam proses pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dan untuk memastikan bahwa prospek media yang akan dihasilkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas 1 yaitu terdapat permasalahan seperti kurang adanya fasilitas yang menunjang untuk media pembelajaran visual dalam melatih siswa untuk membaca permulaan. Sehingga siswa rendah dalam membaca permulaan seperti kurang dalam mengenal huruf, membedakan huruf, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil tersebut terdapat solusi untuk menangani permasalahan tersebut yaitu perlu adanya media pembelajaran yang menarik, mudah diterapkan dan dipahami oleh siswa sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa agar proses peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dapat lebih efektif dan maksimal.

2. *Design* (Desain)

Media pembelajaran yang dirancang peneliti merupakan sebuah media visual. Media pembelajaran ini memiliki desain yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam menerapkan kegiatan pembelajaran bermain dan berkelompok. Desain Media Baca Huvoko mampu bertahan lama untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membaca permulaan. Media Baca Huvoko termasuk ke dalam jenis media Tiga Dimensi (3D) dan termasuk dalam jenis media grafis, yaitu media yang mempunyai Panjang dan lebar.

Media ini berupa papan seperti papan catur yang terdapat huruf abjad, buku panduan (berisi barcode yang jika di scan akan muncul gambar hewan atau buah). Dimana siswa nantinya akan berurutan mengundi dan mendapatkan barcode sesuai dengan angka yang didapat secara individu ataupun kelompok. Media Baca Huvoko dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf sehingga siswa mampu untuk menyusun kata-kata dasar dari huruf-huruf tersebut. Selain itu, siswa juga dapat memecahkan masalah menggunakan media ini dengan metode belajar sambil bermain.

Tahapan pembuatan desain yaitu 1)Membuat desain luar dengan bentuk seperti papan catur agar media menjadi lebih fleksibel dan mudah disimpan. Dasar pembuatan Media Baca Huvoko yaitu menggunakan papan triplek. 2) Papan tersebut dibuat menjadi 2 dan dibentuk menjadi persegi panjang dengan menyatukannya menggunakan engsel agar bisa dilipat, serta menggunakan rantai agar media bisa terbuka tanpa harus disandarkan. 3) Papan dicat dan setelah kering ditempel stiker pada bagian luar dan dalam papan bagian atas. 4) Pada papan bagian bawah dibuat lubang untuk memasang huruf, 5) Selanjutnya pada bagian yang tidak diberi lubang ditutup menggunakan tali jerami yang diitempel menggunakan double tape dan lem G. 6) Terakhir, potong bagian stik es cream lalu tempel huruf yang sudah dicetak.



Gambar 1. Media Baca Huvoko Sebelum Direvisi



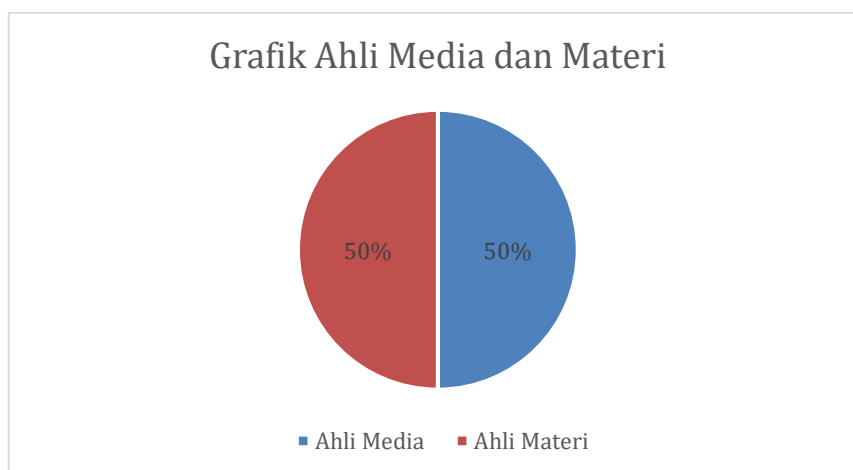
Gambar 2. Media Baca Huvoko Setelah Direvisi

3. *Development* (Pengembangan)

Branch menyatakan bahwa Tahap Develop bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap Development ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021).

Terdapat dua tahapan, yaitu penilaian atau validasi ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti harus divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar media yang digunakan layak dan bermanfaat bagi siswa, serta dapat menciptakan media pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan pengisian angket validasi media dan materi yang diisi oleh Bapak M. Yusuf Setia Wardana, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum. bahwa hasil persentase validasi media dan materi dengan rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.



Berdasarkan grafik ahli media dan materi diatas, bahwa hasil pengujian ahli media mendapatkan rata-rata persentase sebesar 98% dan hasil uji ahli materi mendapatkan rata-rata persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

4. *Implementation* (Implementasi)

K. Sari mengemukakan bahwa tujuan utama implementasi adalah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, untuk memastikan bahwa masalah pemecahan atau solusi untuk mengatasi kesenjangan siswa terjadi, dan untuk menghasilkan kompetensi siswa, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan siswa. Evaluasi awal dilakukan setelah penerapan kemudian untuk memberikan umpan balik tentang penerapan media selanjutnya (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024).

Pada tahap implementasi peneliti sudah memvalidasi media dan materi pembelajaran yang nantinya akan diterapkan di siswa sekolah dasar. Tingkat keefektifan dari Media Baca Huvoko dikembangkan dengan metode pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) yaitu suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan materi pembelajaran. Siswa dapat memecahkan masalah tersebut dengan memahami masalah, mencari informasi atau dengan diskusi dan kolaborasi.

Implementasi juga akan menilai media baca Huvoko dan mampu membuat hasil media ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Pada tahap ini peneliti membutuhkan hasil dari kegiatan pembelajaran siswa sesudah menggunakan media baca Huvoko. Pengujian model dilakukan di kelas 1 SDN Sawah Besar 01, SDN Rejosari 02, dan SDN Palebon 01. Siswa akan diberi kesempatan untuk menggunakan Media Baca Huvoko secara individu dan kelompok.

Tujuan uji coba dilakukan adalah untuk menilai kepraktisan dan keefektifan pengembangan perangkat pembelajaran yang dibuat, mengukur kepraktisan pada perangkat pembelajaran ini yaitu dengan menganalisis data respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, mengukur keefektifan dengan menilai apakah media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Berikut adalah gambar implementasi dari pembelajaran menggunakan Media Baca Huvuko yang telah dilakukan :



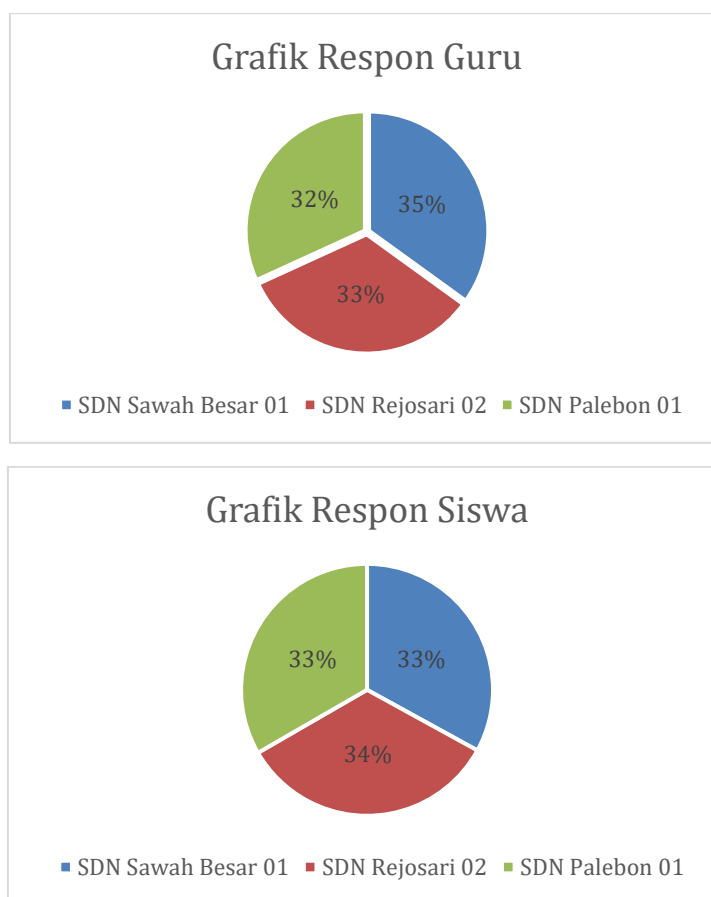
Gambar 3. Implementasi Penggunaan Media di SDN Sawah Besar 01



Gambar 4. Implementasi Penggunaan Media di SDN Rejosari 02



Gambar 5. Implementasi Penggunaan Media di SDN Palebon 01



5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari proses untuk mendapatkan hasil atau sebuah nilai. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi perbaikan, evaluasi ini diperoleh dari saran melalui angket yang diberikan kepada validator ahli media dan validator ahli materi. Selanjutnya produk akan diperbaiki oleh peneliti guna menyempurnakan kembali produk tersebut. Selain itu, peneliti melakukan evaluasi mengenai media baca Huvoko ini dengan memberikan angket kepada guru dan siswa akan dianalisis untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran ini dalam keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Uji kelayakan produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan. Hasil uji coba lapangan awal dilakukan oleh guru dan siswa setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan Media Baca Huvoko. Guru dan siswa mengisi angket respon. Hasil angket respon guru kelas 1 SDN Sawah Besar 01 mendapatkan skor 48 dari total skor 48, sehingga mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat layak, guru kelas 1 SDN Rejosari 02 mendapatkan skor 46 dari total skor 48, sehingga mendapat persentase 95% dengan kategori sangat layak, dan guru kelas 1 SDN Palebon 01 mendapatkan skor 44 dari total skor 48, sehingga mendapatkan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya, peneliti memberikan angket respon kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap Media Baca Huvoko. Siswa kelas 1 SDN Sawah Besar 01 diperoleh skor 276 dari total skor 280, sehingga mendapatkan persentase 98% dengan kategori sangat layak, SDN Rejosari 02 diperoleh skor 280 dari total skor 280, sehingga mendapatkan

persentase 100% dengan kategori sangat layak, dan SDN Palebon 01 diperoleh skor 279 dari total skor 280, sehingga mendapat persentase 99% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon siswa, dapat disimpulkan bahwa Media Baca Huvoko sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Media Baca Huvoko sangat diterima baik oleh guru dan siswa. Karena dengan adanya Media Baca Huvoko mereka dapat belajar sambil bermain dalam meningkatkan keterampilan membaca, dan guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Meskipun demikian, masih terdapat keterbatasan penelitian yaitu Media Baca Huvoko hanya dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru harus menggunakan Hanphone dan mengunduh aplikasi Assemblr Edu sebagai alat untuk men-scan barcode. Selain itu penggunaan Media Baca Huvoko digunakan pada siswa yang tidak memiliki cacat fisik, mental, dan anak berkebutuhan khusus (ABK).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat diambil simpulan bahwa Media Baca Huoko digunakan dalam penelitian ini karena berdasarkan masalah yang ada, rendahnya kemampuan membaca permulaan di kelas rendah sehingga perlu dikembangkan dengan baik yaitu dari pemilihan media yang sesuai. Satu diantaranya yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pasa siswa kelas 1 Sekolah Dasar adalah Media Baca Huvoko. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting karena dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, tidak mudah membuat siswa bosan terlebih pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar memberikan kesan yang baik untuk siswa. Hasil kelayakan Media Baca Huvoko dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan penilaian angket ahli media didapatkan hasil persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak, angket ahli materi didapatkan hasil persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak, angket respon guru didapatkan hasil persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak, dan angket respon siswa didapatkan hasil persentase sebesar 99% dengan kategori sangat layak. Dengan keempat hasil angket tersebut maka Media Baca Huvoko dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Disarankan penelitian pengembangan media serupa dilakukan lagi untuk penyempurnaan dan diharapkan mampu melakukan inovasi penggunaan media sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa sebagai bentuk kreativitas media pembelajaran yang baru dengan menyesuaikan dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1*(2).
- Hapsari, A. S., Nuraeni, Y., Fitria, S. M., Ulhaq, V. D., & Awalina, R. P. (2025). *Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD keterampilan , salah satunya adalah keterampilan membaca . Membaca adalah keterampilan. 2*.

- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran. Tahta media group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28– 38. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf- libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJCUC760ebbIAdoPY6Ujp
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Kusmilawati, F. E., Hadi, H., & Agustini, F. (2019). Analisis Nilai Karakter Siswa Kelas IV pada Prose Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i1.17923>
- M. H. Fauzi, E. J. Mutaqin, A. Rusmana, D. B. I. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap. *CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 2, No(02), 134–141.
- Marpu’ah, Untari, M. F. A., & Artharina, F. P. (2023). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA KARTU BAHASA PADA SISWA KELAS 1 SDN 01 YOSOREJO KECAMATAN SIWALAN KABUPATEN PEKALONGAN*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>
- Miftahul, J. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SUKU KATA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN*. 2.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Salsabila, S., & Gumala, Y. (2025). KAJIAN LITERATURE : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2706–2723.

- Sugiyono. (2019). Metode Pembelajaran Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (1 ed.). (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Ed.) Bandung: Alfabeta
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>.