



Media *Smartcard* Digital untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1

Fitriya Mardhiyana ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartika H.S, Universitas PGRI Madiun

✉ fitriya_2102101185@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Media pembelajaran adalah hal yang sangat diperlukan untuk menyampaikan materi kepada siswa media pembelajaran digunakan agar siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), Evaluasi (Evaluation). Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas 1 SDN Gunungsari yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 7 perempuan dan 14 laki-laki. Sebelum melakukan penelitian melakukan pengumpulan data terlebih dahulu dengan wawancara guru dan siswa serta observasi. Media pembelajaran *Smartcard* digital yang dibuat oleh peneliti berisi tentang pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa yang kurang lancar membaca serta membuat pembelajaran membaca lebih menarik terutama membaca cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *smartcard* digital layak digunakan untuk pembelajaran membaca berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Siswa juga senang dan antusias saat dengan adanya media *smartcard* digital. Media tersebut tidak hanya terdapat tulisan-tulisan saja tetapi terdapat gambar yang menarik dan dapat membantu siswa untuk membaca. Media tersebut berisi kartu huruf abjad yaitu huruf A sampai Z, kartu suku kata, kartu membaca, kartu cerita dan kartu pertanyaan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Smartcard Digital*, Pembelajaran Membaca



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Inovasi teknologi tidak hanya menciptakan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai aspek kehidupan, tetapi juga memberikan peluang baru dalam penyampaian pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Sebagaimana dikemukakan oleh (Astuti et al., 2023) pendidik masa kini dituntut untuk mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan teknologi, termasuk dalam pengelolaan pembelajaran yang berbasis digital.

Di sisi lain, tantangan besar yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia saat ini mencakup keterbatasan akses, kesenjangan mutu pembelajaran, dan rendahnya tingkat literasi siswa, terutama pada tahap awal sekolah dasar. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan metode pengajaran yang tepat guna. Menurut (Wahyudi & Jatun, 2022) pemanfaatan teknologi seperti video, e-book, dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan kualitas dan pemerataan pendidikan, terutama di wilayah yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Salah satu aspek mendasar dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah kemampuan membaca. Membaca merupakan kompetensi awal yang menjadi fondasi bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Sayangnya, pada praktiknya, masih banyak siswa kelas 1 SD yang mengalami hambatan dalam kemampuan membaca, sebagaimana ditemukan di SDN Gunungsari. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum mampu membaca kata atau kalimat dengan lancar. Ketidaklancaran ini tentu berdampak serius terhadap keberhasilan pembelajaran lintas mata pelajaran.

Dalam konteks tersebut, dibutuhkan sebuah pendekatan yang integratif melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam pengajaran membaca awal adalah metode fonik. Metode ini mengajarkan siswa mengenali bunyi huruf, kemudian mensintesisnya menjadi suku kata dan kata, sehingga membantu siswa memahami hubungan antara simbol grafis dan fonem. Kelebihan metode fonik terletak pada pendekatannya yang sistematis dan berbasis pada pengenalan bunyi, menjadikannya relevan untuk anak usia dini.

Sejalan dengan metode fonik, pemanfaatan media digital berbasis visual seperti smartcard juga dinilai efektif dalam merangsang minat dan antusiasme belajar siswa. Smartcard digital merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar, sehingga memudahkan siswa dalam mengenali kata dan memperkuat daya ingat melalui asosiasi visual. (Amalia & Wiranti, 2024) menyatakan bahwa penggunaan smartcard dalam pembelajaran dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Implementasi media digital seperti smartcard belum banyak diterapkan secara optimal dalam konteks pembelajaran membaca di sekolah dasar. Di SDN Gunungsari Pada dasarnya pembelajaran masih dominan menggunakan media konkret atau buku cetak, tanpa didukung oleh media digital interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi pendidikan dan penerapannya di lapangan.

Oleh karena itu, pengembangan media smartcard digital berbasis metode fonik menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi hambatan pembelajaran membaca pada siswa kelas 1.

Media ini tidak hanya mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menjembatani siswa dalam mengenal huruf, suku kata, dan kata secara sistematis dan menarik. Pemanfaatan aplikasi desain digital seperti Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan tampilan visual yang kreatif, mudah diakses, dan dapat digunakan baik di sekolah maupun di rumah.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media smartcard digital berbasis metode fonik sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN Gunungsari. Diharapkan, produk yang dikembangkan tidak hanya menjadi solusi pedagogis, tetapi juga dapat menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran literasi awal di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *smartcard digital berbasis metode fonik* guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Model yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SDN Gunungsari, Kecamatan Madiun, dengan subjek sebanyak 21 siswa kelas 1. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran membaca.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran digital berupa *smartcard digital* berbasis metode fonik yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Gunungsari. Proses pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahapan ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan di lapangan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas 1, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan membaca, baik dalam mengenali huruf, membentuk suku kata, maupun membaca kalimat sederhana. Pembelajaran membaca yang berlangsung di kelas belum memanfaatkan media digital secara optimal, dan masih bergantung pada buku cetak serta media konkret yang kurang menarik bagi siswa. Guru mengakui bahwa belum ada metode khusus yang digunakan secara konsisten untuk mengajarkan membaca, sehingga siswa yang belum lancar membaca cenderung tertinggal dibandingkan teman-teman sekelasnya.

Hasil analisis tersebut mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media *smartcard digital* yang dikembangkan berisi kartu-kartu interaktif yang dirancang dengan pendekatan fonik, dimulai dari kartu huruf, suku kata, kata, kalimat, hingga kartu cerita dan soal bacaan. Desain media dibuat menarik secara visual menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi yang sesuai dengan kata kunci di tiap kartu. Huruf “b” dilengkapi gambar bola, atau suku kata “ca” disandingkan dengan gambar capung. Media ini bertujuan untuk membantu siswa mengenali bunyi huruf dan mengasosiasikannya dengan simbol huruf dan gambar, sesuai dengan prinsip fonik. Kartu-kartu

tersebut tersedia dalam bentuk digital sehingga dapat diakses menggunakan perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone, baik di sekolah maupun di rumah.

Pada tahap implementasi, media ini diuji cobakan dalam pembelajaran membaca di kelas 1 SDN Gunungsari. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif saat guru menggunakan media *smartcard digital*, terutama ketika mereka diminta menyebutkan bunyi huruf atau menyusun suku kata menjadi kata. Guru menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya tampak pasif mulai berani mencoba membaca dengan bantuan gambar pada kartu. Siswa juga menunjukkan antusiasme saat menggunakan kartu permainan yang disisipkan dalam media, seperti kartu tebak suku kata atau susun kata, yang dirancang untuk melatih daya ingat dan konsentrasi mereka dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengulang-ulang pelafalan huruf dan kata secara berulang, yang merupakan esensi dari metode fonik.

Secara umum, guru menyatakan bahwa penggunaan media ini sangat membantu dalam menjelaskan materi membaca kepada siswa, terutama bagi mereka yang masih berada pada tahap awal mengenal huruf. Guru juga merasakan bahwa media ini mampu mengurangi kebosanan siswa selama proses belajar berlangsung, karena penyampaian materi menjadi lebih variatif dan interaktif. Siswa yang sebelumnya sulit memahami konsep suku kata menjadi lebih mudah dalam mengenal pola bunyi dan huruf karena disajikan melalui gambar yang familiar. Selain itu, kemudahan akses terhadap media melalui perangkat digital memungkinkan guru dan orang tua untuk bekerja sama dalam mendampingi anak belajar membaca di rumah. Hal ini menambah nilai praktis dari media, karena selain mendukung pembelajaran di kelas, juga memperkuat pembelajaran di luar kelas secara mandiri.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa juga diberikan tugas untuk membaca kartu cerita dan menjawab soal yang berkaitan dengan isi bacaan. Dari hasil pengamatan guru, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami isi bacaan, menunjukkan bahwa media tidak hanya membantu dalam aspek teknis membaca (seperti pelafalan atau pengejaan), tetapi juga mulai menyentuh aspek pemahaman bacaan. Dengan pendekatan bertahap dari huruf hingga teks utuh, siswa diberi kesempatan untuk belajar membaca secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *smartcard digital* berbasis metode fonik dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan fonologis dan literasi awal siswa kelas 1 SD. Produk ini dapat menjadi solusi pembelajaran membaca yang menyenangkan dan efektif, serta dapat diadaptasi di berbagai sekolah dasar dengan kondisi serupa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *smartcard digital* berbasis metode fonik berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Gunungsari. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media yang tepat serta metode yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa usia dini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Pada tahap usia awal, anak-anak memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap rangsangan visual dan aktivitas yang bersifat bermain. Oleh karena itu, media visual interaktif seperti *smartcard digital* menjadi sarana yang sangat strategis

dalam menarik perhatian dan mempertahankan fokus belajar siswa. Dalam konteks ini, metode fonik juga terbukti relevan karena memberikan pengalaman belajar membaca yang bertahap, mulai dari bunyi huruf, suku kata, hingga kata dan kalimat, yang sesuai dengan tahapan perkembangan fonologis anak. Berikut ini hasil kevalidan media dari para ahli

No.	Validasi Ahli	Presentase
1.	Ahli Materi	84%
2.	Ahli Media	98,57%
Jumlah		182,57
Rata rata		91,29 %
Kriteria		Sangat Baik

Penerapan media ini memberikan perubahan nyata dalam dinamika pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa yang sebelumnya kurang antusias terhadap kegiatan membaca mulai menunjukkan minat yang tinggi. Mereka tampak lebih percaya diri ketika diminta membaca kata atau menyusun kalimat menggunakan media yang disediakan. Ini menunjukkan bahwa media berperan sebagai alat bantu yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa menjadi subjek yang aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan media belajar.

Di samping itu, penggunaan metode fonik dalam media ini memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kemampuan fonemik siswa. Anak tidak lagi sekadar mengenali huruf secara visual, tetapi juga mengaitkannya dengan bunyi dan makna. Seperti gambar “pisang” pada kartu yang dibaca “pa” memudahkan siswa mengaitkan simbol huruf dengan bunyi yang sesuai. Pendekatan ini memperkuat pendapat (Kanigara et al., 2024) bahwa metode fonik sangat efektif dalam membantu anak mengenali hubungan antara grafem dan fonem. Dengan demikian, proses membaca bukan hanya sekadar mengeja, melainkan juga memahami dan mengolah bunyi secara fonologis.

Aspek menarik lainnya adalah integrasi antara media digital dan peran guru dalam mengoptimalkan penggunaannya. Dalam praktiknya, media *smartcard digital* bukan hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif. Guru tidak perlu lagi bergantung pada media cetak yang terbatas dan monoton, tetapi dapat memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi secara lebih dinamis. Ini sejalan dengan tuntutan pendidikan di era digital, di mana guru dituntut memiliki kompetensi digital dan mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Kepraktisan media juga memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan isi materi dengan kebutuhan siswa, Saat memilih kartu-kartu yang sesuai dengan tingkat perkembangan membaca masing-masing anak.

Tidak hanya itu, keberadaan media digital ini juga memungkinkan pembelajaran dilakukan lintas ruang dan waktu. Karena media dapat diakses melalui gawai atau komputer, siswa dapat mengulang latihan membaca di rumah bersama orang tua. Artinya, media ini juga

membuka ruang bagi kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung literasi anak. Sebagaimana disampaikan oleh (Zahwa & Syafi'i, 2022) media yang dirancang dengan baik dapat memperluas pengalaman belajar dan mendorong keterlibatan orang tua sebagai pendamping belajar. Hal ini menjadi nilai tambah dari media yang dikembangkan, karena tidak hanya fokus pada proses belajar di kelas, tetapi juga mendukung pembelajaran berkelanjutan di lingkungan rumah.

Pembelajaran membaca dengan media ini juga mencerminkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Media dirancang dengan warna cerah, gambar yang relevan, serta variasi konten mulai dari huruf, suku kata, hingga cerita. Adanya elemen permainan (game) di akhir sesi pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang tidak menekan siswa, tetapi justru mendorong mereka untuk berlatih membaca tanpa merasa terbebani. Lingkungan belajar yang menyenangkan ini terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar membaca, sesuai dengan pendapat (Frasandy et al., 2022) bahwa media smartcard dapat menjadi alat bermain sekaligus belajar yang efektif di jenjang pendidikan dasar.

Dengan mempertimbangkan semua aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *smartcard digital* berbasis metode fonik bukan hanya layak secara teknis, tetapi juga tepat secara pedagogis. Media ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran membaca yang sistematis, tetapi juga membentuk suasana belajar yang inklusif, menyenangkan, dan responsif terhadap karakteristik anak usia dini. Keberhasilan media ini tidak terlepas dari keselarasan antara isi, desain, metode, serta strategi implementasi yang diterapkan oleh guru di lapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *smartcard digital* berbasis metode fonik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Gunungsari. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan membaca. Pendekatan fonik yang digunakan membantu siswa dalam mengenal bunyi huruf, menyusun suku kata, hingga membaca kata dan kalimat secara bertahap dan sistematis. Selain itu, media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi serta fleksibilitas akses bagi siswa dan orang tua. Dengan demikian, media *smartcard digital* berbasis metode fonik layak digunakan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran membaca di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. D., & Wiranti, D. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA SMART CARD JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PADA MATERI AKSARA JAWA LEGENA SISWA KELAS III SDN BATUKALI. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 105–118.
- Astuti, M., Herlina, H., Ibrahim, I., Rahma, M., Salsabilah, S., & Soleha, I. J. (2023). Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Islam. *Journal Of Social Humanities an Education*, 2(3), 28–40.

- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161–170. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.466>
- Kanigara, W. W., Hutasoit, R. H., Maulana, S. L., & Simanjuntak, V. M. (2024). STRATEGI EFEKTIF MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KOMPREHENSIF. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 105–117.
- Wahyudi, N. G., & Jatun. (2022). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 1030–1037.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>