Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 1 Februari 2026

Pengembangan Media *Edu Fun Tree* pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

Cintami Nuryawati Sofi[1], Innany Mukhlishina[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

[1]nenglope59@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3650

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Edu Fun Tree dalam pembelajaran membaca permulaan serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan media tersebut bagi siswa kelas II sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas dua SDN Pendem 01 Batu pada tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi dari pakar media dan pakar materi, kuesioner tanggapan guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media Edu Fun Tree dinyatakan sangat valid dengan skor 89,71% dari pakar media dan 81,25% dari pakar materi; (2) media dinyatakan sangat praktis berdasarkan penilaian guru sebesar 97,5%; dan (3) media dinyatakan sangat menarik dengan persentase 75,8% dari tanggapan siswa. Berdasarkan temuan tersebut, media Edu Fun Tree telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran membaca permulaan yang layak, praktis, dan menarik untuk meningkatkan literasi dasar siswa sekolah dasar.
Kata kunci: Media *Edu Fun Tree*, Membaca Permulaan, Pengembangan Media, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Di era modern dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan memegang peranan strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai sejak dini adalah literasi, terutama kemampuan membaca. Pendidikan dasar menjadi fondasi utama dalam membentuk kompetensi akademik dan karakter siswa, di mana membaca berperan sebagai gerbang utama untuk memahami berbagai bidang ilmu (Ardana, 2025). Tanpa penguasaan membaca yang baik, siswa akan kesulitan mengikuti mata pelajaran lain, yang pada akhirnya memengaruhi prestasi akademik secara menyeluruh (Thaharah et al., 2025).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa SD masih tergolong rendah. Banyak siswa di kelas awal mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan membaca secara lancar. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Kompetensi Minimal (KKM), hanya segelintir yang membaca sesuai tahap perkembangannya. Situasi ini diperparah oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru, yang mayoritas masih mengandalkan buku teks dan materi konvensional. Akibatnya, proses belajar menjadi monoton, siswa cepat bosan, dan motivasi belajar menurun (Apriliani Pawestri & Hoesein Radia, 2020).

Kemampuan membaca menjadi faktor penentu keberhasilan belajar di kelas. Membaca tidak hanya penting untuk memahami pelajaran, tetapi juga merupakan kunci bagi siswa untuk berkembang, menggali informasi, dan meningkatkan diri . Dengan keterampilan membaca yang

memadai, siswa lebih mudah menyerap pengetahuan dari berbagai sumber tertulis, sehingga mereka siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Fawaz et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan literasi membaca sejak pendidikan dasar harus menjadi fokus utama, dengan strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mendukung pertumbuhan minat belajar siswa (Aprimadedi et al., 2024).

Kemampuan membaca di jenjang sekolah dasar memegang peranan kunci dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Inovasi & Kejuruan, 2024). Membaca bukan sekadar kemampuan dasar, tetapi juga merupakan alat utama bagi siswa untuk memahami isi pelajaran di sekolah, termasuk bahasa Indonesia, matematika, dan ilmu pengetahuan lainnya (Aprimadedi et al., 2024). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi (Ali et al., 2025).

Penguasaan membaca perlu ditanamkan sejak usia dini, khususnya pada siswa kelas awal SD yang berada pada tahap perkembangan praoperasional (usia 2–7 tahun). Pada tahap ini, anak-anak sangat fokus pada objek yang menarik perhatian mereka. Dengan pendekatan yang tepat, keterampilan membaca yang diperoleh di masa ini akan menjadi fondasi utama bagi keberhasilan pendidikan mereka di masa depan. Salah satu strategi efektif adalah dengan menyesuaikan jenis bacaan dengan tingkat kemampuan siswa (Herlina et al., n.d.). Untuk kelas dua SD, membaca permulaan merupakan pilihan ideal karena menggunakan teks yang sederhana dan mudah dipahami. Siswa didampingi untuk mempelajari kalimat-kalimat sederhana, sehingga proses membaca menjadi menyenangkan dan tidak membebani (Muzdalifah & Subrata, 2022).

Pada tahap awal, kemampuan membaca memungkinkan anak untuk mengenali huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, dan membentuk kata sederhana. Anak-anak juga belajar memahami bahwa setiap huruf memiliki bunyi yang khas. Beberapa langkah yang dapat mendukung pengembangan keterampilan membaca antara lain: mengenali dan menyebutkan huruf, mengidentifikasi huruf awal dari kata-kata yang familiar, membedakan huruf besar dan kecil, serta mengaitkan huruf dengan bunyi yang terdengar (Riska, 2024). Dengan penerapan strategi yang tepat, anak-anak tidak hanya belajar membaca secara teknis, tetapi juga membangun minat dan rasa percaya diri dalam membaca. Hal ini akan membuka pintu bagi mereka untuk memahami berbagai ilmu pengetahuan lebih luas, sekaligus menumbuhkan kebiasaan belajar yang positif sejak usia dini.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan membaca adalah terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru seringkali mengandalkan buku teks dan media konvensional yang kurang menarik, sehingga siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan interaktif telah terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konseptual (Ritonga & Rambe, 2022).

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh et al., 2023). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat, baik fisik maupun nonfisik, yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk memperlancar pemahaman materi pelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik lebih lanjut. (Ani Daniyati et al., 2023). Dari berbagai perspektif, media pendidikan dipandang sebagai alat komunikasi yang merangsang perhatian, minat, dan proses berpikir siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi.

Copyright © 2026 The Author(s)

Media *Edu Fun Tree* adalah media konkret yang dikembangkan dan dirancang dengan tujuan menarik serta mudah dibuat dan digunakan. Media pembelajaran ini, yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas dua, menggabungkan huruf dan gambar yang selaras dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, media ini dapat dimanfaatkan secara efektif oleh para pendidik untuk mengajar siswa sesuai dengan tema yang relevan. Oleh karena itu, Edu Fun Tree siap menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. (Ani Daniyati et al., 2023).

Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Pendem 01 pada 2 September 2025 mengungkapkan bahwa kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah, disertai minat dan semangat membaca yang kurang. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas awal, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi di kelas II pada 3 September 2025. Observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih minim daya tarik, sehingga proses belajar terasa monoton dan kurang memotivasi siswa. Berdasarkan temuan ini, sangat penting untuk menghadirkan media pembelajaran inovatif yang dapat menjawab kebutuhan siswa secara langsung.

Salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan media Edu Fun Tree untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca permulaan kelas II. Media ini diharapkan hanya valid, praktis, dan menarik dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Selain itu, *Edu Fun Tree* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memacu semangat siswa untuk aktif membaca, dan membangun fondasi literasi yang kuat sejak dini.

Media *Edu Fun Tree* adalah media konkret yang diciptakan dan dirancang dengan tujuan menarik, mudah dibuat, dan ramah pengguna. Media pembelajaran ini, yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas dua, menggabungkan huruf dan gambar yang selaras dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, media ini dapat dimanfaatkan secara efektif oleh para pendidik untuk mengajar siswa sesuai dengan tema yang relevan. Oleh karena itu, Edu Fun Tree siap menjadi sumber belajar yang menarik bagi siswa. (Ani Daniyati et al., 2023).

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar, bersama dengan pengembangan media Edu Fun Tree, berbagi pendekatan umum melalui Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk menciptakan sumber belajar yang inovatif bagi siswa sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan literasi dasar (Apriliani Pawestri & Hoesein Radia, 2020). Kedua inisiatif tersebut melibatkan validasi ahli, uji coba terbatas, dan evaluasi tanggapan dari siswa dan guru. Namun, media buku cerita bergambar terutama berfokus pada menumbuhkan minat dan kecintaan untuk membaca melalui ilustrasi naratif dan menarik secara visual, sementara *Edu Fun Tree* menekankan peningkatan keterampilan teknis membaca awal melalui media berbentuk pohon interaktif yang menyoroti aspek kinestetik dan praktik langsung. Media yang menampilkan desain yang menarik, visual yang kuat, dan konten kontekstual telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

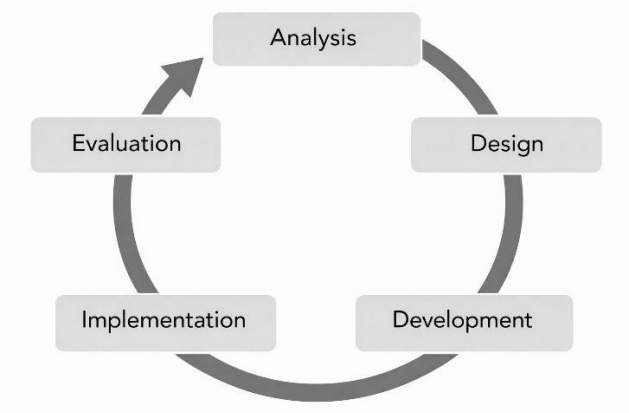
Meskipun penelitian sebelumnya oleh Ritonga & Rambe (2022) telah menunjukkan bahwa penggunaan media Big Book dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan, namun penggunaan media tersebut masih bersifat searah dan kurang memberikan pengalaman kinestetik langsung bagi siswa. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas fisik dan permainan di dalam kelas. Keunggulan penelitian ini

dibandingkan penelitian sebelumnya adalah pada pengembangan media *Edu Fun Tree* yang menggabungkan aspek visual, tekstual, dan motorik melalui penggunaan kartu BAKARU (Baca, Kartu, Huruf) yang dapat dipasang-lepas pada media pohon tersebut. Hal ini memberikan variasi pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa kelas II SD dibandingkan media cetak statis lainnya (Ritonga & Rambe, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Edu Fun Tree* pada materi membaca permulaan siswa kelas II SD, serta untuk menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan produk yang dihasilkan.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Edu Fun Tree* dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Prosedur penelitian ini mengikuti tahapan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Secara visual, alur penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Pengembangan Media *Edu Fun Tree* dengan Model ADDIE

Penelitian dilakukan di kelas dua SDN Pendem 01 Batu, yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Edu Fun Tree* dalam pembelajaran membaca awal serta menilai validitas, kepraktisan, dan daya tarik media yang dikembangkan.

Subjek uji coba terdiri dari 36 siswa kelas dua pada tahun ajaran 2025/2026, terbagi menjadi 21 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari guru dan siswa melalui angket untuk menilai validitas, kepraktisan, serta daya tarik media, dan melalui penilaian hasil belajar siswa. Data primer terbagi menjadi tiga kelompok: pertama, skor validasi media *Edu Fun Tree* yang diberikan oleh para validator; kedua, hasil uji kepraktisan dan kemenarikan yang diperoleh dari angket guru dan siswa setelah media diujicobakan; ketiga, skor hasil belajar siswa. Data sekunder diperoleh dari Ujian Tengah Semester siswa kelas dua sebagai referensi tambahan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket vaidasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa yang digunakan untuk menilai apakah media *Edu Fun Tree* yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas. Analisis validitas dan kepraktisan media dilakukan dengan rumus penentuan nilai validitas berdasarkan (Hutabri, 2022), sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran membaca awal di kelas dua.

Copyright © 2026 The Author(s)

$$P = \frac{\sum x}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :
P : Perolehan presentase
∑x : Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih
N : Jumlah skor ideal

Memberikan penilaian validitas dengan kriteria menurut (Sugiyono 2017) yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Nilai Validitas dan Kepraktisan

Skor	Tingkat Pencapaian	Keterangan
4	100% - 81%	Sangat layak tanpa revisi
3	80% - 61%	Layak dengan revisi
2	60% - 41%	Cukup layak dan revisi besar
1	<40%	Kurang layak

Sumber (Nurul Annisa & Rahmawati Darussyamsu, 2023)

Berdasarkan kategori pada Tabel 1, tingkat pencapaian yang diperoleh jika media diperbolehkan untuk digunakan adalah mencapai 60,01%.

Uji daya tarik selanjutnya dinilai menggunakan skala Guttman. Skala Guttman ini terdiri dari dua interval: "setuju" dan "tidak setuju" atau "ya" dan "tidak". Skala ini dapat berupa kotak centang atau pilihan ganda. Jika responden setuju, mereka akan menerima skor 1, sementara jika tidak setuju, mereka akan menerima skor 0 (Sugiyono, 2016).

Analisis selanjutnya akan dilakukan dengan menggunakan kriteria kemenarikan yang terdapat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Produk

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keputusan Uji
75,01 – 100%	Sangat Menarik	Dapat digunakan langsung tanpa revisi
50,01 – 75%	Menarik	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
25,01 – 50%	Kurang Menarik	Boleh digunakan, perlu revisi signifikan
0,01 – 25%	Tidak Menarik	Tidak layak digunakan

Sumber (Sugiyono, 2016)

Tabel ini menunjukkan standar penilaian kemenarikan produk yang digunakan untuk menilai media pembelajaran. Dengan kriteria ini, peneliti dapat menentukan sejauh mana sebuah media menarik dan siap digunakan. Semakin tinggi kategori kemenarikan, semakin besar kemungkinan media dapat memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media Edu Fun Tree yang dirancang untuk pembelajaran membaca permulaan, sebuah inovasi alat peraga yang dikonstruksi secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan pembelajaran membaca permulaan di tingkat sekolah

dasar. Media ini diwujudkan dalam bentuk pohon fisik berbahan kayu jati yang dilengkapi dengan instrumen penunjang interaktif, meliputi kartu huruf, kartu bergambar, dan kartu BAKARU (Bantuan Kata Hilang). Pengembangan media ini merupakan respon strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang konkret dan manipulatif, sekaligus sebagai solusi kreatif dalam mengatasi keterbatasan sumber belajar konvensional seperti buku teks dan video pembelajaran yang selama ini dinilai kurang optimal dalam menstimulasi literasi dasar siswa di kelas II SDN Pendem 01 Batu.

Kelayakan media *Edu Fun Tree* ditentukan melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif hasil validasi disajikan pada Tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor Tiap Pertanyaan	Skor Total	Skor Maksimal	Hasil
Ahli Media (Dosen PGSD)	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3.	61	68	Sangat Valid

Hasil validasi dari para ahli media menunjukkan bahwa semua indikator penilaian mencapai skor 89,71%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Hal ini menandakan bahwa tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran Edu Fun Tree memenuhi standar yang tinggi dan siap digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Selain itu, saran dari validator memberikan panduan untuk perbaikan kecil agar media lebih menarik dan efektif dalam konteks pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Tiap Pertanyaan	Skor Total	Skor Maksimal	Hasil
Ahli Materi (Dosen PGSD)	4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2.	65	80	Sangat Valid

Validasi ahli terhadap materi dilakukan untuk menilai akurasi, relevansi, dan kesesuaian konten media dengan tujuan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan skor total 81,25%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan dalam Edu Fun Tree selaras dengan kurikulum sekolah dasar, mudah dipahami siswa, dan dapat membantu pengembangan keterampilan membaca awal. Rekomendasi dari validator digunakan untuk menyesuaikan konten tertentu agar lebih relevan dan kontekstual bagi siswa

Berdasarkan Tabel 3 dan 4, media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Pada prosesnya, terdapat beberapa revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator untuk mengoptimalkan produk. Pada aspek media, dilakukan penambahan tempat kartu gambar dan kartu huruf konsonan-vokal. Sementara pada aspek materi, dilakukan penyesuaian indikator capaian pembelajaran yang lebih spesifik untuk kelas II serta penambahan contoh kalimat sederhana.

Kepraktisan media menurut praktisi uji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas II untuk menilai kemudahan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Data hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 5.

Copyright © 2026 The Author(s)

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Skor Tiap Pertanyaan	Skor Total	Skor Maksimal	Hasil
Guru Kelas II	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3	78	80	Sangat Praktis

Skor 97,5% menunjukkan bahwa media *Edu Fun Tree* sangat praktis karena tidak memerlukan persiapan yang rumit dan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan secara interaktif.

Tingkat kemenarikan media diukur melalui angket respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Edu Fun Tree*. Hasil respon 36 siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Rata-rata Respon Siswa Terhadap *Media Edu Fun Tree*

Siswa	Jumlah "Ya"
36 siswa	273
Rata-rata	7,58

Hasil respon siswa sebesar 75,8% menunjukkan bahwa media ini mampu membangkitkan motivasi belajar. Siswa merasa senang karena dapat berpartisipasi langsung dalam menyusun huruf dan gambar pada pohon edukasi tersebut. Tingginya antusiasme ini bersumber dari aspek interaktivitas media, di mana siswa terlibat aktif secara fisik dalam menyusun potongan huruf dan mencocokkan gambar pada pohon edukasi. Keterlibatan langsung ini mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif, yang secara psikologis meningkatkan rasa ingin tahu dan konsentrasi mereka selama proses pembelajaran membaca permulaan.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Edu Fun Tree* sebagai solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kualitas yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh tingkat kevalidan rata-rata sebesar 85,48% berdasarkan penilaian para ahli, tingkat kepraktisan sebesar 97,5% berdasarkan penilaian praktisi (guru), serta memperoleh respons positif dari siswa dengan persentase 75,8%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Edu Fun Tree* tidak hanya layak digunakan dari segi isi dan desain, tetapi juga mudah diterapkan dalam pembelajaran dan mampu menarik minat siswa secara aktif. Integrasi antara tampilan visual yang menarik, penggunaan gambar dan huruf yang kontekstual, serta aktivitas motorik melalui keterlibatan langsung siswa dalam penggunaan media terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media *Edu Fun Tree* dapat menjadi alternatif solusi yang efektif terhadap keterbatasan media pembelajaran membaca konvensional yang selama ini cenderung monoton, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

Analisis kelayakan dan kontribusi media terhadap literasi tingginya tingkat kevalidan dan kepraktisan media *Edu Fun Tree* disebabkan oleh desain media yang bersifat konkret dan manipulatif. Penggunaan kartu BAKARU (Bantuan Kata Hilang) memungkinkan siswa untuk tidak

hanya melihat kata, tetapi berinteraksi langsung dengan cara menempel dan melepas huruf pada struktur pohon. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardana (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan dapat menstimulasi fokus siswa dalam belajar literasi. Lebih lanjut, keunggulan media ini dibandingkan dengan media *Big Book* dalam penelitian Ritonga & Rambe (2022) terletak pada keterlibatan motorik siswa yang lebih aktif, sehingga proses pengenalan huruf menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan bagi anak usia sekolah dasar.

Selain aspek visual, kemudahan penggunaan media ini juga menjadi faktor kunci. Skor kepraktisan sebesar 97,5% dari guru menguatkan temuan Zahwa (2022) bahwa media edukasi harus berfungsi untuk memperjelas pesan dan mengatasi keterbatasan ruang serta waktu di kelas. Dari sisi siswa, tingkat kemenarikan sebesar 75,8% membuktikan bahwa unsur permainan edukatif dalam *Edu Fun Tree* berhasil meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar, sesuai dengan teori Iin et al. (2024) yang menekankan pentingnya media konkret dalam pendidikan modern untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Keterbatasan penelitian dan saran penelitian lanjutan meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, subjek uji coba masih terbatas pada satu sekolah (SDN Pendem 01 Batu) dengan jumlah siswa yang relatif kecil, sehingga generalisasi temuan pada skala yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan dan uji kelayakan media, namun belum mengukur dampak peningkatan skor membaca secara longitudinal (jangka panjang) melalui metode eksperimen murni.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, saran untuk penelitian selanjutnya adalah: (1) melakukan uji efektivitas menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kontrol untuk mengukur secara akurat perbandingan hasil belajar; (2) mengembangkan variasi materi pada kartu BAKARU agar dapat digunakan untuk tingkat kelas yang lebih tinggi; dan (3) menguji penggunaan media ini pada lingkup sekolah yang lebih luas dengan karakteristik siswa yang lebih beragam.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Edu Fun Tree* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Pertama, media *Edu Fun Tree* dinyatakan sangat valid, dengan perolehan skor sebesar 89,71% dari pakar media dan 81,25% dari pakar materi, yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi aspek kelayakan tampilan, kesesuaian materi, serta keselarasan dengan tujuan pembelajaran. Kedua, media *Edu Fun Tree* terbukti sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan skor kepraktisan sebesar 97,5% berdasarkan penilaian praktisi (guru), serta memperoleh respons siswa dengan kategori sangat menarik dengan persentase 75,8%. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Edu Fun Tree* tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media *Edu Fun Tree* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

References

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif*

Copyright © 2026 The Author(s)

dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *3*(1), 1–6.

Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, *13*(3), 3079.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Apriliani Pawestri, S., & Hoesein Radia, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 994–1003. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Aprimadedi, Salahuddin, A., & Ariyani, S. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Papan Kosakata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD N 04 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(03), 304–312.

Ardana, W. R. (2025). the Importance of Having Reading Skills for Elementary School Students. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *2*(5), 8830–8837.

Crisna Wijaya Sukma, I Gede Margunayasa, & Basilius Redan Werang. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran DigitalAugmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*, 4261–4275. https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Fawaz, R. A., Nazrah, E., Islam, P., Usia, A., Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2025). *Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Anak Di RA Puspa Hati Tanjung Morawa*. *3*(5), 361–374.

Febrillaa, C., Rahmi, L., & Lingga, L. J. (2023). Pengaruh Media Visual Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Matapelajaran PKN di Kelas 2 SDN 176 Pekanbaru. *Social Science Academic*, *1*(2), 295–302. https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3581

Herlina, E. S., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (n.d.). *P-issn : 2549-3043 e-issn : 2655-3201*. *5*.

Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada. *Saintek*, *1*(1), 0–5.

Iin, J., Sitompul, L., & Wini, T. (2024). *Analisis Pentingnya Implementasi Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas Rendah SDN 08 Sentibak*. *7*(2), 323–331.

Inovasi, J., & Kejuruan, P. (2024). *No Title*. *4*(1), 35–41.

Irsan, Nurmaya, A. L., & Agus, L. A. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning Dengan Media Audio Visual di Sekolah Dasar: Efektivitas Dan Minat Belajar Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science …*, *4*, 4431–4440. http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8380%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/8380/5703

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, *7*(1), 34. https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43

Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *8*(1), 44–53. https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p44-53

Nurul Annisa, & Rahmawati Darussyamsu. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Koordinasi untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, *10*(1), 49–57. https://doi.org/10.29407/jbp.v10i1.19722

Riska, A. M. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Melalui Metode Fonik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(2), 949–963. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1919

Ritonga, S., & Rambe, R. N. (2022). Penggunaan Media Big Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1266–1272. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3129

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Thaharah, A., Musaddat, S., Wira, L., & Amrullah, Z. (2025). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak pada Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SDN 25 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, *7*(2). http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index_____

Tri Wahyunni, & Febrianta, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Education Fun (E-Fun) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Menanamkan PHBS Pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek. *Jurnal Adiraga*, *9*(2), 67–82. https://doi.org/10.36456/adiraga.v9i2.7906

Ulfah, M., Darmansyah, & Rehani. (2025). Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran (Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas). *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 44.

Zahwa, F. A. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. *19*(01), 61–78.