

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA MEMBACA PERMULAAN SISWA SD KELAS I

Tiara Erlina¹, Prana Dwija Iswara²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang^{1,2}
Jl Mayor Abdurrahman No. 211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang 45322
tiaraerlina@upi.edu¹, iswara@upi.edu²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis Android untuk mengatasi permasalahan membaca di kelas I sekolah dasar seperti kesulitan mengingat bentuk dan bunyi huruf, membedakan bentuk huruf yang mirip, pelafalan huruf yang tidak fasih, serta terjadi penghilangan bunyi huruf dan/atau kata. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I di sebuah sekolah dasar Kabupaten Sumedang. Prosedur RnD dengan model ADDIE ini menghasilkan deskripsi kelayakan aplikasi yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli desain. Proses pengambilan data dan pengolahan data menggunakan instrumen wawancara, kuesioner, dan pedoman penskoran. Berdasarkan hasil penilaian, nilai validasi materi mencapai 90,63% dan nilai validasi desain mencapai 75%. Dengan demikian, aplikasi berbasis Android ini memenuhi kriteria kelayakan, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas atau sebagai media belajar mandiri.

Kata Kunci: Membaca Permulaan ; ADDIE ; Media Berbasis Android.

Abstract

This study aims to produce an Android-based application to overcome reading problems in grade I elementary schools such as difficulty remembering the shapes and sounds of letters, distinguishing similar letter shapes, the pronunciation of letters that are not fluent, and removing letter sounds and/or words. The research subjects used in this research were grade I elementary school students in a Sumedang Regency. The RnD procedure with the ADDIE model produces a description of the feasibility of the application obtained from the assessment of material experts and design experts. The data collection process and data processing used interview instruments, questionnaires, and scoring guidelines. Based on the results of the assessment, the material validation value reached 90.63% and the design validation value reached 75%. So, this Android-based application meets the eligibility criteria, so it can be used in early reading learning in class or as an independent learning media.

Keywords: Reading Starters ; ADDIE ; Android Based Media.

PENGANTAR

Di sekolah dasar, kegiatan membaca diperkenalkan sejak menempati bangku kelas I. Keterampilan membaca yang pertama kali harus diberikan kepada siswa dikenal dengan istilah membaca permulaan. Pada tingkatan membaca permulaan, materi membaca

mencakup pengenalan simbol-simbol huruf dengan mengesampingkan makna kata yang sebenarnya. Sementara itu, mulai kelas III siswa yang sudah tuntas membaca permulaannya mulai dilatih untuk menguasai keterampilan membaca yang lebih tinggi yaitu membaca lanjut atau membaca pemahaman (Harianto 2020). Pada dasarnya membaca pemahaman bersifat sebagai materi lanjutan dari membaca permulaan yang menjadi bekal untuk menguasai keterampilan berbahasa seperti berbicara dan menulis (Awalludin, A. & Nilawijaya 2020; Zahara, D. & Afrita 2020). Sementara itu, membaca permulaan berperan sebagai fondasi untuk menguasai tingkatan-tingkatan membaca selanjutnya. Oleh karena itu, apabila membaca permulaan siswa belum tuntas, maka dia akan kesulitan bahkan tidak akan mampu melanjutkan ke tingkat membaca yang lebih tinggi (Hasibuan, A. N., & Rambe 2022; Mahsun, M., & Koiriyah 2019).

Keterampilan membaca sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar, karena materi pelajaran secara umum disajikan dalam bentuk tulisan. Berbagai informasi tertulis yang bersumber dari buku, internet, dan lain-lain akan mudah didapatkan apabila memiliki kemampuan membaca yang baik. Seseorang yang menguasai keterampilan membaca akan cenderung memiliki prestasi belajar yang baik (Karyati 2021). Sebaliknya, jika seseorang tidak menguasainya maka akan kesulitan memahami pesan. Ketidakmampuan memahami simbol tulisan menyebabkan kegiatan belajar menjadi terhambat. Oleh karena itu, kemampuan membaca disebut sebagai fondasi penentu keberhasilan belajar (Sugiarsih 2017).

Peran guru sangat besar dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa, karena memegang kendali atas pembelajaran yang dilakukan. Guru kelas awal adalah pihak pertama yang bertanggung jawab menuntaskan pembelajaran membaca, sehingga perlu mempertimbangkan penerapan metode serta pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Seyogianya media yang diterapkan dalam pembelajaran dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam serta sesuai dengan perkembangan teknologi (Wuarlela 2020). Ketepatan memilih media (dalam hal ini untuk materi membaca permulaan), akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang diterapkan diharapkan dapat membuat siswa tuntas dalam membaca permulaan sebelum beranjak ke tingkatan yang lebih tinggi. Hal ini harus menjadi

perhatian guru agar siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan optimal sehingga memiliki hasil belajar yang baik (Ahdar 2018).

Pengembangan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, karena pendidikan menjadi salah satu aspek kehidupan yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan zaman (Anshori 2017). Perkembangan teknologi ini menawarkan dampak positif yang luas jika dimanfaatkan dengan bijak (Cholik 2021). Maka dari itu, seharusnya tidak ada keraguan untuk menghadirkan media berbasis teknologi ketika melaksanakan pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan dapat berperan sebagai penunjang untuk siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan dari berbagai sumber, sehingga tidak terbatas pada media cetak saja (Salsabila, U.H., Sari, L.I., Lathif, K.H., Lestari, A.P., & Ayuning, 2020).

Berkaitan dengan itu, di sebuah sekolah dasar Kabupaten Sumedang masih terdapat masalah kesulitan membaca pada siswa kelas I. Ada 10 dari 40 siswa yang dikategorikan sebagai siswa yang belum tuntas dan rendah kemampuan membacanya. Secara umum, permasalahan membaca permulaan pada 10 siswa tersebut antara lain kesulitan mengingat bentuk dan bunyi huruf, kesulitan membedakan bentuk huruf yang mirip, pelafalan huruf tidak fasih, terjadi penghilangan bunyi huruf dan/ kata, salah membaca karena terlalu cepat, dan tidak paham tentang sikap membaca yang benar.

Berdasarkan hasil analisis masalah dan potensi, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat 3 penyebab utama kesulitan membaca permulaan di kelas I. (1) Guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. (2) Guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, baik untuk digunakan di kelas maupun sebagai media belajar mandiri. (3) Siswa kurang melakukan pembiasaan belajar membaca di luar jam sekolah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan membaca permulaan dengan mengembangkan media aplikasi berbasis Android yang interaktif dan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan aplikasi berbasis Android bernama Aplikasi Alpabenta.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran membaca permulaan sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Kharisma, G.I. & Arvianto (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi *education games* berbasis

budaya lokal dikategorikan layak untuk diimplementasikan namun dengan sedikit revisi. Selanjutnya, Khasanah, L.A.I.U., Ningrum, I.E., & Huda (2023) dalam penelitiannya membuktikan bahwa *game* edukasi berbasis kearifan lokal Indonesia dikategorikan sangat layak untuk diimplementasikan. Perbedaan antara penelitian Kharisma dan Khasanah hanya terletak pada desain serta kosakata yang disajikan karena kedua mengangkat tema kearifan lokal yang berbeda.

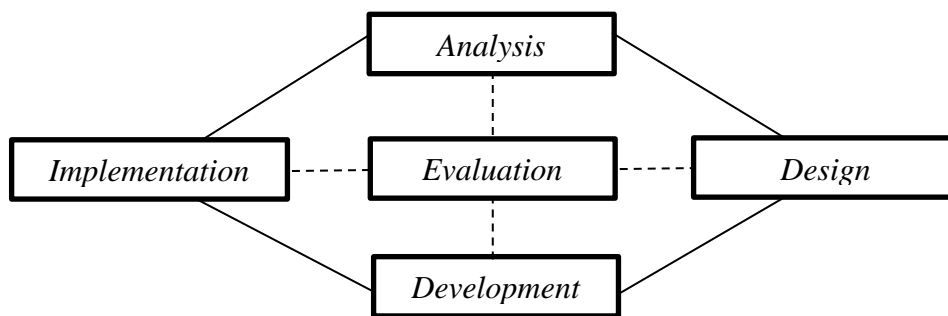
Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yati, Y., Sutama, S., & Markhamah (2022) dengan mengembangkan Aplikasi Belajar Membaca (ABc) yang dibuat menggunakan Articulate Storyline. Tema yang diusung dalam pengembangan media ini adalah nama-nama anggota tubuh sesuai dengan materi tematik tertentu yang diajarkan di kelas I. Penyajian materi belajar membaca mengacu pada metode SAS yaitu memecahkan kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf, dan huruf menjadi kata.

Mengacu pada hasil kajian penelitian terdahulu, kesamaannya dengan penelitian ini terletak pada subjeknya saja. Isi/konten media yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat perbedaan yang cukup mencolok. Pada penelitian ini menekankan penggunaan metode membaca dia tampan serta materi membaca permulaan yang diadaptasi dari Kurikulum Merdeka. Aplikasi Alpabenta di dalamnya memuat visual, audio, dan audiovisual.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran kesulitan membaca permulaan, desain, serta kelayakan media belajar “Aplikasi Alpabenta”. Peneliti berharap manfaat dari penelitian ini dapat dirasakan oleh siswa, guru, bahkan orang tua siswa. Media yang menarik dan mengakomodasi semua gaya belajar (terdapat visual, audio, dan audiovisual) dapat mendorong minat belajar serta memudahkan siswa menguasai keterampilan membaca. Bagi guru, pengembangan media ini dapat mengefisienkan upaya guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Orang tua pun dapat membimbing dengan memiliki bahan ajar yang disajikan dalam media berbasis Android. Adapun kontribusi dari penelitian pengembangan ini untuk masyarakat luas yaitu pihak yang memiliki permasalahan yang serupa dapat memanfaatkan produk penelitian ini sebagai bagian dari perangkat ajar membaca. Selain itu, penelitian ini menyumbang ide untuk peneliti berikutnya atau praktisi pendidikan agar dapat menciptakan media belajar membaca yang inovatif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)* dengan model *ADDIE* yang ditujukan untuk memecahkan masalah pada 10 siswa kelas I di sebuah sekolah dasar yang berlokasi di Dusun Sukatali, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan 3 subjek yaitu 2 orang ahli (materi dan desain), dan siswa kelas I sekolah dasar. Skema penelitian ini mengacu pada model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, evaluasi (Branch 2009). Skema *ADDIE* dijabarkan dalam gambar berikut ini.



Gambar 1. Prosedur Penelitian *Rnd* dengan Model *ADDIE* (Branch, 2009)

Dari 5 tahapan di atas, prosedur yang digunakan pada penelitian ini sampai pada tahapan pengembangan produk, sehingga hasil penelitian berupa deskripsi kelayakan aplikasi berbasis Android. Nilai validitas produk diperoleh dari validator ahli materi dan validator ahli desain. Keputusan menggunakan prosedur pengembangan produk hanya sampai pada tahap pengembangan didasarkan pada keterangan bahwa setiap tahapan pada model *ADDIE* terdapat evaluasi, sehingga hasil penelitian diyakini akurat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman wawancara guru dan siswa, kuesioner (validasi ahli materi dan ahli desain), dan pedoman penskoran. Penggunaan variabel, data, instrumen, dan analisis disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Variabel, Data, Instrument, dan Analisis

No	Variabel	Data	Instrumen	Analisis
----	----------	------	-----------	----------

1.	Kesulitan membaca siswa kelas I	Hasil wawancara guru, siswa, dan studi literatur	Pedoman wawancara guru dan siswa	Deskripsi kesulitan membaca dan potensi masalah
2.	Validitas media	Hasil validasi materi	Lembar validasi	Deskripsi kriteria validitas
		Hasil validasi desain	Lembar validasi	Deskripsi kriteria validitas
		Tingkat kevalidan	Pedoman penskoran	Deskripsi validitas

(Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda 2023).

Kriteria validitas dalam penelitian ini ada 4 kategori. (1) Tidak valid apabila memiliki nilai validitas 0% - 25%, sehingga produk tidak boleh digunakan (2) Kurang valid apabila memiliki nilai validitas 26% - 50%, sehingga disarankan untuk tidak digunakan karena harus melalui revisi yang besar. (3) Cukup valid apabila memiliki nilai validitas 51% - 75%, sehingga produk harus melalui revisi kecil sebelum digunakan. (4) Sangat valid apabila memiliki nilai validitas 76% - 100%, sehingga produk dapat digunakan tanpa melalui revisi (Akbar 2017).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Tahap *Analysis*

Di sebuah sekolah dasar Kabupaten Sumedang, masih terdapat siswa kelas I yang lamban membaca. Ada 10 dari 40 siswa yang dikategorikan sebagai siswa yang belum tuntas kemampuan membacanya. Secara umum, permasalahan membaca permulaan pada 10 siswa tersebut adalah sebagai berikut. (1) Siswa hanya mengingat nama-nama huruf tanpa memahami bentuknya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa menyebutkan huruf secara berurutan dari a sampai dengan z, tetapi kesulitan bahkan tidak mampu jika urutannya dibalik atau secara acak. (2) Siswa sulit membedakan huruf yang bentuknya hampir sama seperti huruf 'b' dan 'd', 'p' dan 'q', 'm' dan 'n'. (3) Siswa kesulitan melafalkan beberapa huruf dengan fasih seperti huruf 'f'. 'x', dan 'z'. (4) Siswa dapat membaca suku kata hanya dari sumber yang biasa

dipakai dan sering lupa jika menggunakan sumber lain meskipun tulisannya sama. (5) Siswa sulit mengingat materi membaca yang telah dipelajari sebelumnya apabila sudah beranjak ke bacaan selanjutnya. (6) Siswa dapat membaca kata tetapi pada kondisi tertentu sering terjadi penghilangan bunyi huruf atau bunyi kata. (7) Siswa dapat membaca kata yang lebih dari 3 kata tetapi masih mengalami kesalahan membaca karena terlalu cepat dan tergesa-gesa. (8) Siswa tidak memahami bahwa membaca latin berurutan dari sisi kiri menuju sisi kanan.

Lebih lanjut, guru kelas I memberikan keterangan bahwa kesalahan membaca tidak hanya dialami oleh sepuluh siswa tersebut, tetapi siswa lain juga mengalami kesalahan seperti lupa terhadap bentuk dan bunyi huruf. Meskipun demikian, siswa yang dimaksud masih lebih baik dan dapat mengikuti pembelajaran sebagaimana mestinya. Selain itu, guru mengalami kendala dalam upaya melaksanakan atau menciptakan budaya baca di kelas I. Kendala yang dihadapi yaitu hampir 20% siswa kelas I belum memiliki gawai berbasis Android, sehingga mereka bergantung pada saudara, tetangga, atau teman sebayanya untuk belajar melalui gawai. Meskipun demikian, alternatif ini berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari ketaatan siswa terhadap instruksi pembelajaran. Dalam hal ini, orang tua kelas I dinilai kooperatif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran di kelas I.

Selanjutnya, ditemukan bahwa sebagian besar dari mereka kurang melakukan pembiasaan membaca di luar jam sekolah. Sebagian besar siswa hanya mengandalkan waktu belajar membaca di sekolah saja bersama guru. Selain itu, hanya 2 dari 10 siswa yang kadang-kadang menggunakan media gawai untuk belajar membaca. Siswa yang lainnya kebanyakan hanya menggunakan buku paket saja. Akibatnya, siswa sering sulit mengingat materi bacaan yang sudah diajarkan sebelumnya.

Adapun upaya guru ketika mengajarkan membaca di kelas I antara lain:

- 1. Pembiasaan membaca**

Pembiasaan membaca dilakukan di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, tepatnya ketika menulis atau kegiatan di luar membaca, siswa secara individu menghadap guru untuk pembiasaan membaca. Siswa membaca sesuai dengan kategori kemampuan membacanya seperti membaca huruf dan kata. Apabila siswa merasa kesulitan, maka guru membimbingnya. Kegiatan ini

rutin dilakukan bahkan meskipun pelajaran membaca sudah beralih ke level berikutnya, guru tetap mengulang-ulang bacaan sebelumnya. Media yang dipakai yaitu buku paket siswa Kurikulum Merdeka.

2. Permainan huruf

Kegiatan ini melibatkan benda-benda yang dikenali oleh siswa. Cara melaksanakannya yaitu guru menunjukkan gambar, lalu siswa didorong untuk menebak nama benda di gambar tersebut, misalnya 'mobil'. Selanjutnya, guru membimbing untuk merangkai huruf-huruf menjadi sebuah kata benda yang sesuai, contohnya 'm-o-b-i-l'. Media yang digunakan adalah kartu gambar, kartu kata, dan kartu huruf.

3. Menabung huruf

Kegiatan ini hampir serupa dengan permainan huruf. Cara melaksanakannya yaitu guru memanfaatkan media yang bersifat konkret, misalnya mobil. Apabila ketika kegiatan merangkai huruf menjadi kata benda 'mobil' terdapat siswa yang sulit mengingat bentuk dan bunyi beberapa huruf dari kata 'mobil', maka guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada yang bersangkutan. Guru mendorong siswa agar bisa menemukan benda yang mirip dengan huruf m dan atau nama benda yang berawalan 'm'. Siswa mengerjakannya dengan cara melingkarinya (huruf 'm' dan atau gambar benda yang mirip dengan 'm'). Pada pertemuan selanjutnya, guru mengecek hasil belajar siswa. Apabila siswa sudah mampu mengingat bentuk dan bunyi huruf 'm'. Begitu pun dengan huruf 'o', 'b', 'i', dan 'l' atau huruf yang sulit diingat oleh siswa sampai terbentuk sebuah kata benda 'mobil'.

4. Pelabelan

Kegiatan ini tidak jauh berbeda dengan permainan huruf ataupun menabung huruf. Pada kegiatan ini, guru menghadirkan benda-benda yang dekat dengan siswa seperti meja di dalam kelas. Cara melaksanakannya yaitu guru menanyakan nama benda, misalnya meja. Selanjutnya, siswa harus menamai benda tersebut dengan kata 'meja' melalui kegiatan merangkai huruf 'm-e-j-a'.

5. Alat peraga gambar

Pada kegiatan ini dipastikan guru harus menyiapkan gambar-gambar benda yang dicetak. Cara melaksanakannya yaitu guru menunjukkan gambar di kertas kepada siswa, lalu siswa menebak nama benda tersebut. Selanjutnya, siswa bersama guru merangkai huruf untuk menamai benda pada gambar. Cara ini serupa dengan permainan huruf.

6. Media *powerpoint*

Media *powerpoint* ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca. Cara penggunaannya yaitu guru menampilkan gambar pada layar monitor menggunakan *infocus*. Setelah itu, siswa menebak nama benda tersebut. Selanjutnya siswa dengan bimbingan guru merangkai huruf-huruf membentuk kata benda yang sesuai dengan gambar. Guru menampilkan huruf satu per satu sampai terbentuk kata benda yang sesuai. Cara penggunaan media ini dengan cara sebelumnya hanya terletak pada sifat media saja yaitu terdapat unsur teknologi.

7. *Home visit*. Pada kegiatan ini, guru secara berkala melakukan kunjungan ke tempat tinggal siswa yang mengalami permasalahan membaca. Guru berkoordinasi dengan orang tua yang bersangkutan untuk menciptakan kebiasaan siswa belajar membaca di rumah. Rekomendasi yang biasa guru berikan kepada orang tua yaitu media *youtube*. Guru meminta orang tua untuk membimbing siswa tersebut agar mempelajari materi dari video yang direkomendasikan, misalnya materi huruf 'm'.

Di samping upaya yang telah dilakukan, guru juga menemukan kendala untuk melaksanakan atau menciptakan budaya baca di kelas I. Kendala yang dihadapi yaitu hampir 20% siswa kelas I belum memiliki gawai berbasis Android, sehingga mereka bergantung pada saudara, tetangga, atau teman sebayanya untuk belajar melalui gawai. Meskipun demikian, alternatif ini berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari ketaatan siswa terhadap instruksi pembelajaran. Dalam hal ini, orang tua kelas I dinilai kooperatif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran di kelas I. Dengan demikian, alur pembelajaran dapat diikuti dengan baik oleh siswa karena siswa yang menggunakan dan atau memiliki gawai mencapai 80%.

Berdasarkan penemuan di atas dapat ditarik 3 benang merah penyebab kesulitan membaca permulaan di kelas I. (1) Guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. (2) Guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, baik untuk digunakan di kelas maupun sebagai media belajar mandiri. (3) Siswa kurang melakukan pembiasaan belajar membaca di luar jam sekolah. Oleh karena itu, peneliti peneliti mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan merancangnya interaktif dan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri.

Pengembangan Aplikasi Alpabenta dirancang sesuai dengan kebutuhan materi atau berdasarkan kurikulum yang relevan, temuan-temuan tentang kesulitan membaca permulaan di kelas I, karakteristik siswa kelas I, serta peranan perkembangan teknologi. Siswa menyukai aplikasi yang menarik dari segi visual, audio, audiovisual, dan sifatnya yang interaktif sehingga dapat mendorong minat belajar siswa. Pengembangan aplikasi ini mengacu pada hasil analisis terhadap masalah, potensi, serta materi membaca. Hasil analisis materi digunakan untuk mendesain struktur materi membaca permulaan. Adapun struktur materi membaca permulaan kelas I kurikulum merdeka secara garis besar dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Struktur Materi Membaca Permulaan Kelas I Kurikulum Merdeka

No	Materi Membaca	Keterangan
1.	1. Abjad (huruf kapital dan huruf kecil). 2. Kata yang berawalan huruf 'b'.	Kosakata: boni, bola, bebek, basah, biru.
2.	Kata yang berawalan huruf 'h' dan 'c'.	Kosakata: antara lain 'hujan', 'hidung', 'hadiah', dan 'helokopter', 'hati-hati', 'hijau', 'hujan' 'cabai', 'cecak', 'hati'.
3.	Kata yang berawalan huruf 'k'.	Kosakata: 'kuda', 'kucing', 'kupu-kupu', 'kura-kura', 'katak', 'keledai', 'kelinci', 'kutu', 'kijang',

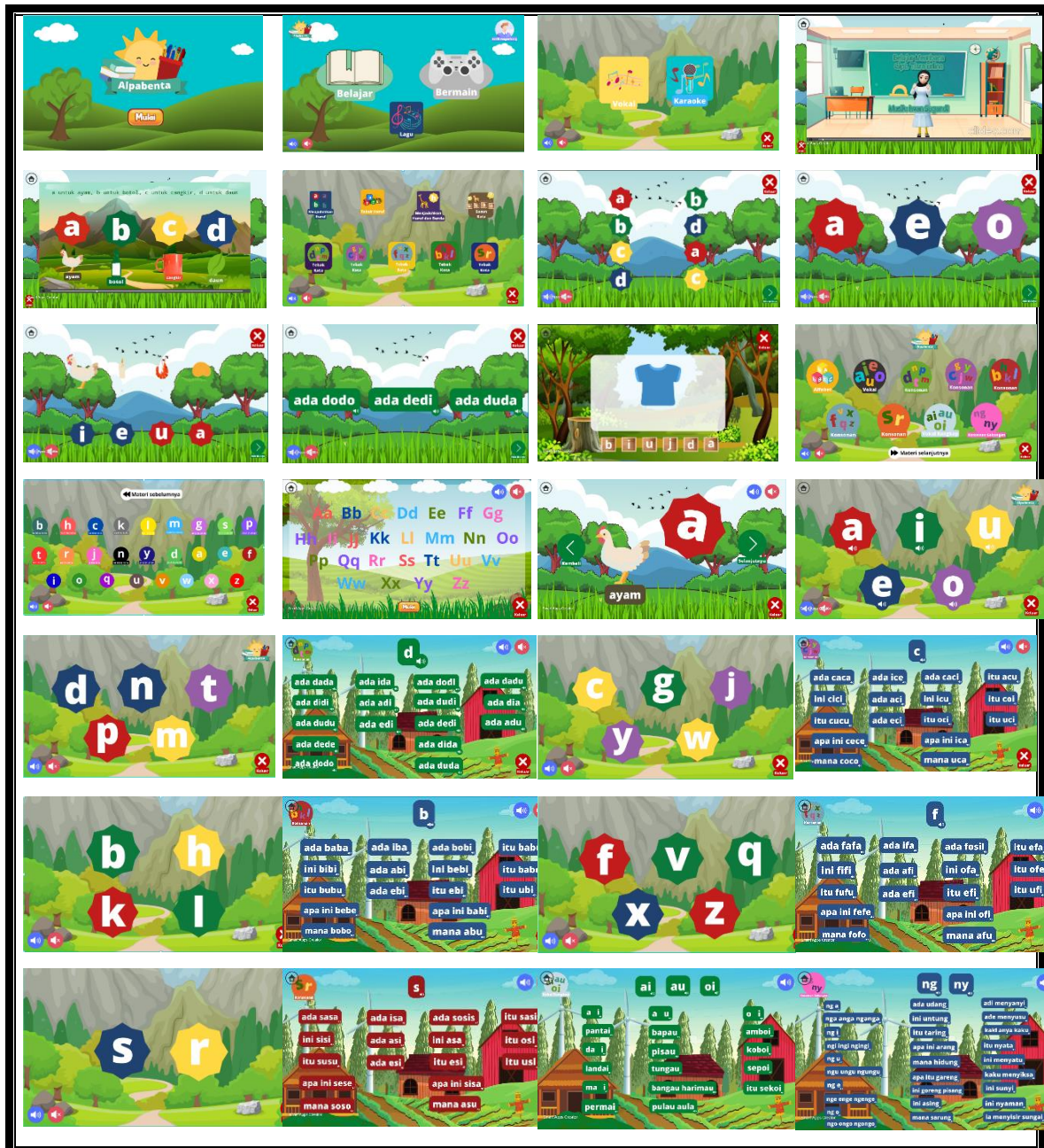
		'kakaktua', 'kotak', 'kelapa', 'kaca', 'kita'.
4.	1. Kata yang berawalan huruf 'l'. 2. Huruf 'L' dan 'l'.	Kosakata: 'luwak', 'lipan', 'lele', 'laba-laba', 'harimau', 'kelinci', 'kanguru', 'cicak', 'belalang', 'kupu-kupu', 'ulat', 'anjing', 'paus', 'kura-kura', 'lompat', 'lari', 'merayap', 'berenang', 'terbang', 'lupa', 'lidah', 'lega', 'lobak'.
5.	Kata yang diawali dengan huruf 'm' 'ma-mi-mu-me-mo'	Kosakata: komodo, rama-rama, madu, mobil, kamera, cumi-cumi, matahari, merah, bumi, lemari.
6.	Kata yang berawalan huruf 'g'.	Kosakata: gajah, gurita, gorilla, gigi, garpu, gagak, gaga, gembira.
7.	Kata-kata yang sering ditemui di lingkungan siswa.	Kosakata: susu, bayam, jeruk, pepaya, cabai, buku, sapi, topi, biru.
8.	Nama petugas berseragam.	Kosakata: atas, bawah, luar, dalam, kanan, kiri, lemari, kotak, polisi, satpam.

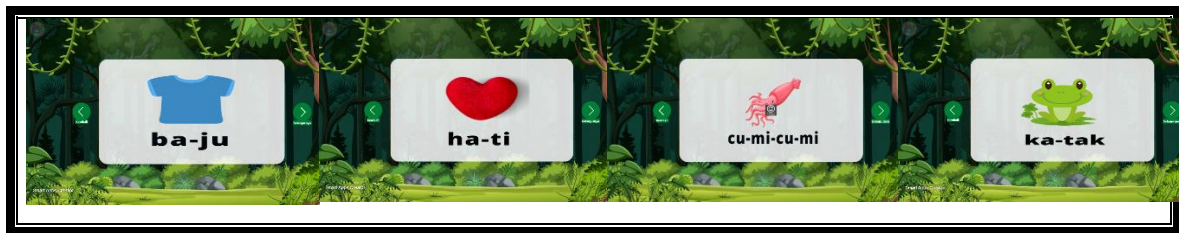
(Dewayani 2021).

Tahap Design

Pada tahap ini, hasil analisis potensi, masalah, serta materi membaca permulaan kelas I digunakan untuk mendesain muatan materi pada media pembelajaran. Aplikasi Alpabenta berbasis Android dibuat menggunakan Aplikasi SmartApps Creator dengan bantuan aplikasi *editing* bernama Canva. Secara garis besar, Aplikasi Alpabenta menyajikan tiga menu utama yaitu belajar, lagu, dan bermain. Materi belajar membaca yang mengacu pada metode membaca dia tampan dan adaptasi materi membaca permulaan pada Kurikulum Merdeka. Lagu membaca disajikan untuk membantu daya ingat siswa terhadap bentuk dan bunyi huruf yang dilengkapi dengan visual. Sementara itu, menu bermain yang disajikan meliputi menjodohkan huruf yang serupa, menebak

huruf melalui kegiatan menyimak, menyusun huruf-huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar, serta permainan tebak kata. Maka dari itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak benar-benar sama dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Adapun desain Aplikasi Alpabenta dapat dilihat di gambar berikut.





Gambar 2. Desain Aplikasi Alpabenta

Desain Aplikasi Alpabenta disesuaikan dengan kebutuhan materi pada Kurikulum Merdeka serta karakteristik siswa kelas I yang pada dasarnya di usia ini mereka lebih senang bermain daripada kegiatan belajar yang sifatnya serius (Sumaryanti 2020). Dalam hal ini, memahami dunia anak sangat dibutuhkan agar guru dapat memfasilitasi imajinasi mereka (Dini 2022). Oleh karena itu, desain visual (seperti ukuran dan gaya tulisan, warna, serta gambar) dan audio (jelas, menarik, dan instruksi mudah dipahami) harus dibuat dengan menarik (Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma 2018) dan memungkinkan terjadi interaksi antara siswa dan media yang digunakan.

Fitur lagu 'Belajar Membaca' di Aplikasi Alpabenta dikemas dalam video animasi. Konsep ini digunakan untuk memudahkan siswa mengingat bentuk dan bunyi huruf, karena media lagu memiliki unsur musik dan lirik (Novianti, F., Khusna, N. A., & Dila 2022). Unsur musik dan lirik yang dipadukan dengan gambar serta warna yang menarik dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menyimak, berbicara, bahkan mendorong siswa untuk bergerak. Dengan demikian, media lagu dapat mengembangkan intelegensi (Bella, A. S., Respati, R., & Karlimah 2021), musikal (Suardika 2018), dan kinestetik (Respati, R., Nur, L., & Rahman 2018).

Aplikasi berbasis Android ini diyakini memiliki keunggulan untuk pengguna dari segi kemudahan dalam mendapatkan, kemudahan mengoperasikan, maupun kemudahan memahami materi yang disajikan secara menarik di dalamnya. Dengan demikian diharapkan siswa memiliki minat yang lebih tinggi untuk belajar membaca sampai menunjukkan hasil belajar yang optimal.

Tahap Development

Berdasarkan skema penelitian pengembangan *RnD* dengan Model *ADDIE* (Branch 2009), maka pada tahap pengembangan ini peneliti merealisasikan desain media Aplikasi Alpabenta menjadi aplikasi berbasis Android. Aplikasi yang telah dibuat

selanjutnya dilakukan validasi melalui ahli materi (guru kelas I) dan ahli desain. Validasi ahli digunakan untuk mengukur kelayakan Aplikasi Alpabenta. Komentar dan masukan ahli bermanfaat untuk perbaikan Aplikasi Alpabenta sebelum media ini diimplementasikan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Desain

No	Penilai	Jumlah Item	Jumlah	Nilai Validasi	Kategori
1.	Ahli materi	16	64	90,63%	Sangat valid
2.	Ahli desain	10	40	75%	Cukup valid
Rata-Rata				82,82%	Sangat valid

Dari segi materi, aplikasi ini memperoleh nilai 90,63 yang artinya sangat valid. Indikator penilaiannya ada 4 yaitu isi/konten, bahasa, penyajian, dan efektivitas. Dari segi desain, aplikasi ini memperoleh nilai 75 yang artinya cukup valid, sehingga perbaikan yang perlu dilakukan tidak terlalu berarti, namun akan lebih sempurna jika diperbaiki. Indikator penilaian desain aplikasi ada 3 yaitu tulisan, gambar, dan audio. Dengan demikian, Aplikasi Alpabenta memenuhi kriteria ‘sangat layak’, sehingga dapat digunakan di kelas maupun sebagai media belajar mandiri.

Setelah melalui tahap pengujian dan memenuhi kriteria kelayakan, penelitian dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Aplikasi Alpabenta dapat diujicobakan kepada sasaran (siswa kelas I) dalam skala terbatas dan skala luas. Tujuan kegiatan ujicoba di sini adalah untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas penggunaan Aplikasi Alpabenta sebagai media membaca permulaan di kelas I.

Terakhir, tahap evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui keunggulan, potensi, serta kelemahan Aplikasi Alpabenta. Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi dengan menggunakan data yang telah diperoleh sejak awal, terutama pada hasil implementasi. Evaluasi ini dapat dijadikan landasan untuk menyempurnakan Aplikasi Alpabenta agar memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Semakin tinggi nilai kelayakannya, maka semakin besar potensi untuk dapat diimplementasikan secara luas.

Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan, karena terdapat keterbatasan waktu penelitian. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai validasi atau kelayakan Aplikasi Alpabenta. Meskipun demikian, hasil penelitian ini diyakini akurat, karena telah melalui tahap pengujian secara empiris.

Diskusi

Berdasarkan data yang diperoleh sejak awal dapat diketahui bahwa keterampilan membaca permulaan di kelas I menjadi permasalahan yang sangat krusial, karena jika tidak diatasi akan menghambat kegiatan belajar siswa di jenjang selanjutnya. Permasalahan ini berkaitan dengan minat yang dimiliki oleh siswa untuk belajar. Minat belajar dapat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam memanfaatkan media ketika mengajar (Bua, M. T., Santoso, A., & Hasanah 2016; Masnuna & Okalia 2020) serta perhatian orang tua untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar secara mandiri (Pratiwi 2020). Oleh karena itu, kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dibutuhkan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa.

Proses pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri tanpa menghadirkan media pembelajaran, karena media berfungsi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran (Nurfadhillah 2021; Nurrita 2018; Prasetyo 2021; Sapriyah 2019; Supartini 2016). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien (Prasetyo 2021). Kehadiran media dalam pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian materi yang disampaikan oleh guru agar siswa dapat memahaminya dengan mudah (Nurrita 2018; Sapriyah 2019). Selain itu, media pembelajaran yang mawadahi kebutuhan materi dan karakteristik siswa mampu menstimulus daya tarik belajar (Nurrita 2018).

Terdapat korelasi antara penerapan media dan prestasi belajar siswa (Haryadi, R. & Al Kansaa 2021; Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama 2019). Prestasi belajar siswa pun erat kaitannya dengan minat belajar (Marlina, L. & Sholehun 2021; Nurhasanah, S., & Sobandi 2016). Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran yang sesuai dapat mendorong minat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar. Oleh karena itu, guru harus memahami kriteria memilih media pembelajaran serta mempertimbangkan kualitasnya baik dari sisi media atau penggunaannya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Sari 2019).

Adapun hal-hal yang harus menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media antara lain target yang hendak dicapai dalam pembelajaran, efektivitas media, kebutuhan siswa, kemudahan mendapatkan media, dapat dioperasikan dengan baik, kondisi lingkungan belajar, biaya yang perlu dianggarkan, keluwesan media, dan mudah digunakan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan (Hasan 2021; Kristanto 2016). Sebelum memutuskan memilih media yang akan digunakan, terdapat kriteria khusus yang bisa dijadikan acuan oleh guru. Kriteria tersebut memiliki akronim *ACTION* yaitu *access*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelty* (Kristanto 2016). *Access* artinya media yang digunakan harus mudah dioperasikan. *Cost* berarti seberapa besar biaya yang diperlukan untuk menyediakan media. *Technology* artinya fasilitas pendukung untuk mengoptimalkan penggunaan media. Ketika guru hendak menggunakan media teknologi berbasis web, ketersediaan listrik dan kondisi jaringan internet harus dipertimbangkan secara matang. *Interactivity* artinya media yang digunakan memungkinkan terjadi komunikasi 2 arah agar siswa dapat aktif selama proses pembelajaran. *Organization* artinya dukungan organisasi. Ketika memilih media pembelajaran, hal yang harus dipertimbangkan adalah dukungan dari sekolah. Sebagai contoh, guru hendak memilih media berupa film dokumenter pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia. Penerapan media tersebut dapat optimal apabila sekolah menyediakan fasilitas seperti *speaker* ukuran besar yang dapat menjangkau pendengaran siswa di ruangan kelas. Dalam hal ini guru harus memikirkan juga bagaimana pengorganisasian ketersediaan daya pendukung penerapan media tersebut. *Novelty* dalam kriteria memilih media artinya guru harus memiliki kreativitas yang tinggi untuk menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran. Kebaruan dari media pembelajaran dibutuhkan untuk mewadahi kebutuhan siswa dan perkembangan zaman.

Penerapan multimedia atau multimedia interaktif sangat mendukung penyelenggaraan pendidikan modern. Multimedia dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai gabungan 2 atau lebih media seperti audio, teks, gambar, grafik, dan animasi (Kristanto 2016). Dari makna multimedia dapat dipahami bahwa multimedia mampu menyajikan informasi yang beragam dan luas namun dikemas secara efektif.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan, multimedia sangat mendukung untuk menciptakan budaya belajar membaca secara mandiri pada siswa kelas I sekolah dasar. Multimedia dapat didesain sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Multimedia dapat menjadi salah satu cara untuk mengakomodasi semua gaya belajar dengan menghadirkan audio, visual, atau audiovisual, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Nurindah 2019).

Di samping itu, cara untuk mengajarkan membaca di kelas rendah sangat beragam, salah satunya yaitu metode membaca dia tampan (Gani, F. R. A., Rahman, R., & Iswara 2018). Dalam penerapan metode ini, materi membaca yang didahulukan adalah huruf-huruf d, n, t, p, m (Nahdi, K. & Yunitasari 2020). Metode membaca dia tampan dapat memudahkan siswa saat belajar membaca karena setiap huruf mencakup variasi huruf, suku kata, suku kata yang berakhiran konsonan, kata, dan kalimat. Setiap huruf dan sub judul memungkinkan siswa terus mengingat materi membaca yang telah dipelajari sebelumnya karena terdapat pengulangan bunyi huruf dan atau kata serta mengajarkan asosiasi huruf dengan bentuk dan bunyi benda yang dilengkapi gambar (Iswara 2010; P. D. dkk Iswara 2020; P. D. Iswara 2020). Penelitian tentang membaca permulaan dengan metode dia tampan sudah banyak dilakukan dan terbukti memberikan dampak positif yaitu siswa mudah mengikuti pembelajaran membaca, mengontrol daya ingat, sehingga terjadi peningkatan kemampuan membaca (Gani 2019).

Berkaitan dengan itu, maka konsep aplikasi berbasis Android “Alpabenta” untuk belajar atau mengajarkan membaca permulaan disesuaikan dengan karakteristik siswa, kebutuhan materi, serta potensi kebermanfaatannya dalam jangka panjang. Materi membaca disajikan secara efektif dengan memberikan: (1) lagu “Belajar Membaca”, (2) metode membaca dia tampan yang terbukti dapat mengatasi kesulitan membaca, karena mengajarkan asosiasi bentuk dan bunyi huruf dengan benda, dan (3) metode SAS sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, ahli materi dan ahli desain sepakat bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan.

KESIMPULAN

Permasalahan membaca permulaan kelas I meliputi kesulitan mengingat bentuk dan bunyi huruf, kesulitan membedakan bentuk huruf yang mirip, pelafalan huruf tidak fasih, serta terjadi penghilangan bunyi huruf dan/ kata. Tiga faktor utama yang menyebabkan siswa kelas I sekolah dasar belum tuntas membaca permulaan antara lain (1) guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, (2) guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, baik untuk digunakan di kelas maupun sebagai media belajar mandiri, dan (3) siswa kurang melakukan pembiasaan belajar membaca di luar jam sekolah. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media aplikasi berbasis Android yang interaktif untuk mengajarkan membaca di kelas ataupun digunakan oleh siswa sebagai media belajar mandiri. Aplikasi berbasis Android yang akan digunakan perlu dipertimbangkan isi (materi bacaan) dan desainnya. Dari segi isi, aplikasi harus menyajikan materi yang sesuai dengan indikator membaca permulaan di kelas I sekolah dasar serta tingkat perkembangan bahasa di usia tersebut. Dari segi desain, pemilihan warna, gambar, tulisan, serta kejelasan suara harus diperhitungkan agar dapat memberikan efek terhadap peningkatan minat belajar membaca. Maka dari itu, Aplikasi Alfabenta dapat menjadi alternatif media, karena telah memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata 82,82% (sangat valid).

REFERENSI

- Ahdar, A. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 18(2):287–302.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. 5th ed. edited by A. Holid. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anshori, S. 2017. "Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 1(1).
- Awalludin, A. & Nilawijaya, R. 2020. "Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 6 OKU Dalam Meringkas Wacana Dengan Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)." *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6(2):65–71. doi: 10.33369/diksa.v6i2.13549.
- Bella, A. S., Respati, R., & Karlimah, K. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(3):632–41.

- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 53.
- Bua, M. T., Santoso, A., & Hasanah, M. 2016. "Analisis Minat Membaca Permulaan Dengan Cerita Bergambar Di Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1(9):1749–52.
- Cholik, C. A. 2021. "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT Dalam Berbagai Bidang." *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan* 2(2):39–46.
- Dewayani, Sofie. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Aku Bisa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Dini, J. P. A. U. 2022. "Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun." *Urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):3701–13.
- Gani, F. R. A., Rahman, R., & Iswara, P. D. 2018. "Learning Reading The Beginning in Students of Primary School Class 1 with Dia Tampan Strategi." Pp. 28–34 in *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gani, F. R. A. 2019. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Dengan Menerapkan Strategi Dia Tampan Berbasis Big Book." Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hariato, E. 2020. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *DIDAKTIKA* 9(1):1–8.
- Haryadi, R. & Al Kansaa, H. N. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan* 7(1):68–73.
- Hasan, M. dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. 1st ed. edited by F. Sukmawati. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hasibuan, A. N., & Rambe, R. N. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Model CIRC (Coorporative Integrated Reading and Composition) Di Kelas IV SD Negeri 112331 Aek Kota Batu." *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 1(1):19–37.
- Iswara, P. D. 2010. *Membaca Alam: Belajar Membaca*. 3rd ed. edited by R. Djuanda, D. & Sunarya, D.T. & Hidayah. Sumedang: Pusat Studi Pendidikan UPI Kampus Sumedang.
- Iswara, P. D. 2020. *Belajar Membaca Permulaan*. Bandung: UPI PRESS.
- Iswara, P. D. dkk. 2020. "Initial Reading Lesson through 'Dia Tampan' Association Method and Android Photo Editor Media." *Universal Journal of Educational Research* 8(5):2090–99. doi: 10.13189/ujer.2020.080547.
- Karyati, Z. 2021. "Pengaruh Keterampilan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tangerang." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7(3):1135–42.
- Kharisma, G. I. & Arvianto, F. 2019. "Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan*

- Dasar Dan Pembelajaran* 9(2):203–13. doi: 10.25273/pe.v9i2.5234.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. 2023. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7(1):760–70. doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4539.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. 2019. “Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Media Big Book Pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang.” *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah* 2(1):60–78. doi: <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361>.
- Marlina, L. & Sholehun, S. 2021. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong.” *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 2(1):66–74.
- Masnuna & Okalia, I. R. 2020. “Strategi Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun Melalui Buku Cerita Bergambar Tentang Rukun Iman Dan Rukun Islam.” *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain* 23(1):13–21. doi: 10.24821/ars.v23i1.3798.
- Nahdi, K. & Yunitasari, D. 2020. “Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):434–41. doi: 10.31004/obsesi.v4i1.372.
- Novianti, F., Khususna, N. A., & Dila, Q. R. 2022. “Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Lagu Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” Pp. 336–44 in *Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. 2019. “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3(2):64–72. doi: 10.17509/ijpe.v3i2.22103.
- Nurfadhillah, S. dkk. 2021. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.” *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):243–55.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. 2016. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 1(1):128–35. doi: 10.17509/jpm.v1i1.3264.
- Nurindah, R. 2019. “Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar.” *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* 3(1):43–48. doi: 10.26740/jdmp.v3n1.p43-48.
- Nurrita, T. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3(1):171–87. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. 2018. “Pengembangan Media Video

- Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 6(1):9–19.
- Prasetyo, Naro. 2021. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah.” Retrieved (https://bpmppgorontalo.kemdikbud.go.id/2021/05/01/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar-disekolah/).
- Pratiwi, C. P. 2020. “Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.” *JPE: Jurnal Pendidikan Edutama* 7(1):1–8. doi: 10.30734/jpe.v7i1.558.
- Respati, R., Nur, L., & Rahman, T. 2018. “Gerak Dan Lagu Sebagai Model Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12(2):321–30.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. 2020. “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 17(2):188–98. doi: https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138.
- Sapriyah, S. 2019. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1):470–77. doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Sari, P. 2019. “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran.” *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1(1):42–57.
- Suardika, I. K. 2018. “Mengembangkan Kecerdasan Musikal Anak Dalam Kegiatan Bernyanyi Lagu Daerah Tolaki Pada Kelompok B Tk Kuncup Pertiwi Kendari.” *Jurnal Pembelajaran Seni Dan Budaya* 3(1).
- Sugiarsih, S. 2017. “Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Drop Everything and Read (DEAR) Pada Siswa Sekolah Dasar (MI).” *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 9(2):157–68.
- Sumaryanti, L. 2020. “Menumbuhkan Minat Baca Anak MI/SD Dengan Media Buku Bergambar Seri.” *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education* 4(2):173–83.
- Supartini, M. 2016. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 10(2):277–93.
- Wuarlela, M. 2020. “Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Daring Untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar.” *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2(2):261–72. doi: https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272.
- Yati, Y., Utama, S., & Markhamah, M. 2022. “Model Media Interaktif Articulate Storyline Untuk Menumbuhkan Kemandirian Membaca Permulaan Peserta Didik SD.” *ISLAMIKA* 4(3):344–54. doi: 10.36088/islamika.v4i3.1902.

Zahara, D. & Afrita, A. 2020. “Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Deskripsi Dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bonjol.” *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6(2):83–92. doi: 10.33369/diksa.v6i2.11062.