



## Pengembangan Aplikasi Berbasis Android untuk Media Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Tiara Erlina\*  
Prana Dwija Iswara

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Jl. Mayor  
Abdurahman No. 211, Sumedang

\*Penulis korespondensi, E-mail: [tiaraerlina@upi.edu](mailto:tiaraerlina@upi.edu)

### Abstract

This study aims to produce an Android-based application for reading media 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 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 percent and the design validation value reached 75 percent. 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:** early reading; ADDIE; android-based media

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis Android untuk media 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 kata. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar di sebuah 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 persen dan nilai validasi desain mencapai 75 persen. 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

## PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan yang sangat kompleks karena di dalamnya melibatkan koordinasi mata dan otak terhadap bacaan (Aulina, 2018, hlm. 56). Selain penglihatan, pergerakan mata, serta bahasa internal, kegiatan membaca membutuhkan pemikiran untuk mengingat, memahami, menginterpretasikan, bahkan yang lebih tinggi dapat mengevaluasi isi dari bacaan sebagai proses penerimaan pesan. Tingkat keterampilan membaca yang baik akan mampu menyampaikan pesan yang mudah dipahami atau mencapai tujuannya, karena memiliki penguasaan kosakata yang luas (Tantri, 2017). Bertentangan dengan hal itu, keterampilan membaca yang lemah rentan menimbulkan salah paham dalam komunikasi. Maka dari itu, seseorang harus menguasai keterampilan membaca.

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. Materi membaca permulaan biasanya diberikan kepada kelas rendah yaitu kelas I dan II. 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 dan membaca permulaan berperan sebagai fondasi untuk menguasai tingkatan-tingkatan membaca selanjutnya. Oleh karena itu, apabila membaca permulaan siswa belum tuntas, maka akan kesulitan bahkan tidak akan mampu melanjutkan ke tingkat membaca yang lebih tinggi (Hasibuan, A. N., & Rambe, 2022; Mahsun, M., & Koiriyah, 2019).

Adapun cara untuk mengajarkan membaca di kelas rendah sangat beragam, salah satunya yaitu metode membaca dia tapan (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 tapan 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, 2020). Penelitian tentang membaca permulaan dengan metode dia tapan sudah banyak dilakukan dan terbukti memberikan dampak positif yaitu siswa mudah mengikuti pembelajaran membaca, mengontrol daya ingat, sehingga terjadi peningkatan kemampuan membaca (Gani, 2019).

Berdasarkan penemuan penelitian di sebuah sekolah dasar Kabupaten Sumedang, 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. Adapun potensi yang dimiliki oleh siswa yaitu sekitar 80% dapat menggunakan dan memiliki gawai *Android*. Fenomena ini dapat menjadi penunjang dalam upaya optimalisasi implementasi media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Android*. Selain itu, orang tua dan siswa dinilai kooperatif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran membaca di kelas I. Hal ini dibuktikan dengan hubungan antara siswa dan teman sejawatnya, siswa dan orang tua siswa lain, serta saudara atau kerabat siswa terjalin dengan baik. Siswa saling membantu dan berbagi penggunaan gawai, sehingga siswa-siswa dapat mengikuti setiap instruksi guru. Dengan demikian 20% siswa lainnya tetap dapat mengikuti alur pembelajaran dengan baik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang tergolong lamban dalam membaca permulaan ditemukan bahwa sebagian besar dari siswa kurang melakukan pembiasaan belajar membaca di luar jam sekolah. Sebagian besar siswa hanya mengandalkan waktu belajar membaca bersama guru di sekolah. Selain itu, hanya 2 dari 10 siswa yang kadang-kadang menggunakan media gawai untuk belajar membaca. Siswa yang lainnya kebanyakan hanya menggunakan buku paket. Akibatnya, siswa sering sulit mengingat materi bacaan yang sudah

diajarkan sebelumnya. Guru mengajarkan membaca di kelas I dengan menerapkan pembiasaan membaca, permainan huruf, menabung huruf, pelabelan, dan kegiatan *home visit*. Kegiatan *home visit* dilakukan kepada siswa yang mengalami hambatan membaca. Dalam kegiatan *home visit*, guru dan orang tua melakukan koordinasi tentang upaya menerapkan kebiasaan belajar membaca. Adapun media yang biasa digunakan di kelas I adalah alat peraga berupa gambar, kartu kata bergambar, kartu huruf, serta media konkret lainnya yang dekat dengan lingkungan siswa.

Berdasarkan penemuan di atas dapat ditarik tiga benang merah penyebab kesulitan membaca permulaan di kelas I antara lain sebagai berikut. *Pertama*, guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. *Kedua*, guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, baik untuk digunakan di kelas maupun sebagai media belajar mandiri. *Tiga*, siswa kurang melakukan pembiasaan belajar membaca di luar jam sekolah. Maka dari itu, guru perlu mengaplikasikan media berbasis *Android* yang interaktif dan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri.

Media belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama Aplikasi *Alpabenta* yang di dalamnya memuat *visual*, *audio*, dan *audiovisual*. Aplikasi *Alpabenta* dikemas berdasarkan karakteristik siswa serta kebutuhan materi membaca permulaan di kelas I pada Kurikulum Merdeka. 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.

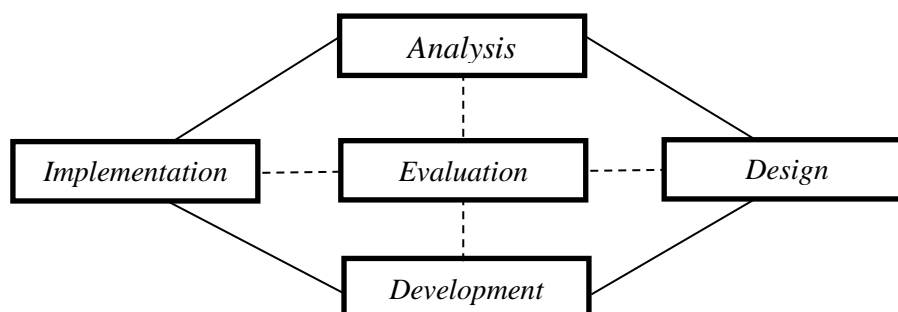
Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran membaca permulaan sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Kharisma, G.I. & Arvianto (2019) dalam penelitiannya mengembangkan media berupa education games berbasis budaya lokal. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan layak untuk diimplementasikan namun dengan sedikit revisi. Selanjutnya, Khasanah, L.A.I.U., Ningrum, I.E., & Huda (2023) dalam penelitiannya mengembangkan media berupa permainan edukatif berbasis kearifan lokal Indonesia secara umum. Materi belajar membaca yang disajikan antara lain mengenal huruf, membaca suku kata, membaca suku kata yang diakhiri dengan huruf konsonan, dan membaca suku kata yang berakhiran ‘ng’. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yati, Y., Utama, S., & Markhamah (2022) dengan mengembangkan Aplikasi Belajar Membaca (ABc) yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline* dengan metode SAS.

Mengacu pada hasil kajian penelitian terdahulu, pada penelitian ini akan menekankan penggunaan metode membaca dia tapan serta materi membaca permulaan yang diadaptasi dari Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media belajar “Aplikasi *Alpabenta*” untuk media membaca permulaan siswa. Peneliti berharap manfaat dari penelitian ini dapat dirasakan oleh siswa, guru, bahkan orang tua siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan 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) pada Gambar 1.



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

Dari 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. 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 1.

**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

(Sumber: 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 PEMBAHASAN

### Tahap *Analysis*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I di sebuah sekolah dasar Kabupaten Sumedang, masih terdapat siswa yang belum mampu membaca permulaan. Ada 10 dari 40 siswa yang dikategorikan sebagai siswa yang sangat lambat 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 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 siswa bergantung pada saudara, tetangga, atau teman sebayanya untuk belajar melalui gawai. Meskipun demikian, alternatif ini berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari tugas-tugas yang diberikan oleh guru selalu diserahkan tepat waktu. Dalam hal ini, orang tua kelas I dinilai kooperatif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran di kelas I.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang tergolong lamban dalam membaca permulaan ditemukan bahwa sebagian besar dari siswa 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 sebagai berikut.

*Pertama*, pembiasaan membaca rutin yang 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.

*Kedua*, permainan huruf dengan guru menunjukkan gambar, lalu siswa didorong untuk menebak nama benda di gambar tersebut, misalnya 'mobil' kemudian dirangkai huruf-huruf menjadi sebuah kata benda yang sesuai, contohnya 'm-o-b-i-l'.

*Ketiga*, menabung kata dengan guru memanfaatkan media yang bersifat konkret, misalnya mobil, 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'.

*Keempat*, pelabelan yang 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'.

*Kelima*, alat peraga gambar dengan guru 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 hingga menjadi kata yang sesuai dengan gambar yang ditunjukkan.

*Keenam*, media *powerpoint* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca. Cara penggunaannya yaitu guru menampilkan gambar pada layar monitor menggunakan infocus. Setelah itu, siswa menebak nama benda yang ada di gambar 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.

*Ketujuh*, *home visit*, 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. Guru meminta orang tua untuk membimbing siswa tersebut agar berlatih membaca misalnya dengan mempelajari materi dari video yang direkomendasikan.

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 siswa bergantung pada saudara, tetangga, atau teman sebayanya untuk belajar melalui gawai. Meskipun demikian, alternatif ini berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari tugas-tugas yang diberikan oleh guru selalu diserahkan tepat waktu. 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 antara lain sebagai berikut. Pertama, guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Kedua, guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, baik untuk digunakan di kelas maupun sebagai media belajar mandiri. Ketiga, 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. Selain menganalisis potensi dan masalah, pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap materi membaca permulaan di kelas I kurikulum merdeka. Hasil analisis materi digunakan untuk mendesain struktur materi membaca permulaan. Adapun struktur materi membaca permulaan secara garis besar dijabarkan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Struktur Materi Membaca Permulaan Kelas I Kurikulum Merdeka**

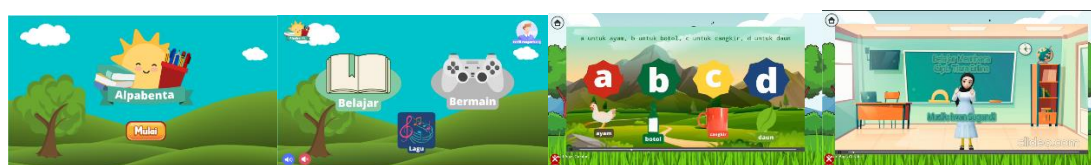
No	Materi Membaca	Keterangan
1.	Abjad (huruf kapital dan huruf kecil), kata yang berawalan huruf 'b'	Kosakata yang diajarkan antara lain boni, bola, bebek, basah, biru.
2.	Kata yang berawalan huruf 'h' dan 'c'	Kosakata yang diajarkan antara lain 'hujan', 'hidung', 'hadiah', dan 'helokopter', 'hati-hati', 'hijau', 'hujan' 'cabai', 'cecak', 'hati'.
3.	Kata yang berawalan huruf 'k'	Kosakata yang diajarkan antara lain 'kuda', 'kucing', 'kupu-kupu', 'kura-kura', 'katak', 'keledai', 'kelinci', 'kutu', 'kijang', 'kakaktua', 'kotak', 'kelapa', 'kaca', 'kita'.
4.	Kata yang berawalan huruf 'l' (huruf 'L' dan 'l')	Kosakata yang diajarkan antara lain '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 yang diajarkan antara lain komodo, rama-rama, madu, mobil, kamera, cumi-cumi, matahari, merah, bumi, lemari.
6.	Kata yang berawalan huruf 'g'	Kosakata yang diajarkan antara lain gajah, gurita, gorilla, gigi, garpu, gagak, gaga, gembira.
7.	Kata-kata yang sering ditemui di lingkungan siswa.	Kosakata yang diajarkan antara lain susu, bayam, jeruk, pepaya, cabai, buku, sapi, topi, biru.
8.	Nama petugas berseragam.	Kosakata yang diajarkan antara lain atas, bawah, luar, dalam, kanan, kiri, lemari, kotak, polisi, satpam.

(Sumber: 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 Alfabenta berbasis Android dibuat menggunakan Aplikasi SmartApps Creator dengan bantuan aplikasi *editing* bernama Canva. Secara garis besar, Aplikasi Alfabenta menyajikan tiga menu utama yaitu belajar, lagu, dan bermain. Materi belajar membaca yang mengacu pada metode membaca dia tampilkan dan adaptasi materi membaca permulaan pada Kurikulum Merdeka.

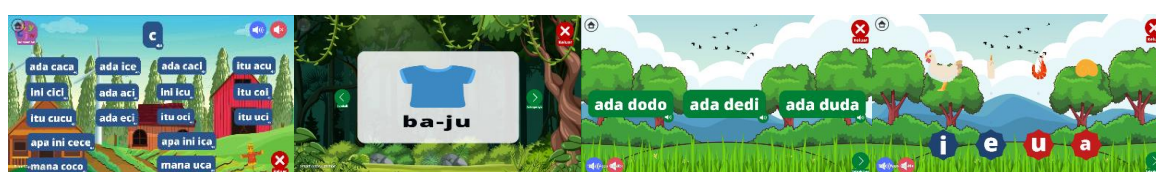
Lagu membaca disajikan untuk membantu daya ingat siswa terhadap bentuk dan bunyi huruf yang dilengkapi dengan visual. Sementara itu, menu bermain yang disajikan meliputi menjodohkan huruf yang serupa, menebak huruf melalui kegiatan menyimak, menyusun huruf-huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar, 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 Alfabenta ditunjukkan pada Gambar 2, 3 dan 4.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama dan Tampilan Isi



Gambar 3. Tampilan Menu Huruf Alphabet, Huruf Vokal, dan Konsonan



Gambar 4. Tampilan Menu Membaca Kata, Kartu Kata, Game Menjodohkan

Desain Aplikasi *Alpabenta* ini disesuaikan dengan kebutuhan materi serta karakteristik siswa kelas I yang pada dasarnya di usia ini siswa lebih senang bermain daripada kegiatan belajar yang sifatnya serius (Sumaryanti, 2020). Dalam hal ini, memahami dunia anak sangat dibutuhkan agar guru dapat memfasilitasi imajinasi siswa (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).

### Tahap *Development*

Berdasarkan skema penelitian pengembangan 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* sebagai media membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli bermanfaat untuk perbaikan Aplikasi *Alpabenta* sebelum media ini diimplementasikan yang. Dari hasil validasi ini, aplikasi *Alpabenta* memenuhi kriteria 'sangat layak' sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa, baik di kelas maupun sebagai media belajar mandiri yang hasilnya ditunjukkan pada Tabel 3.



**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

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* untuk digunakan sebagai media membaca permulaan di kelas I. Meskipun demikian, hasil penelitian ini diyakini akurat, karena telah melalui tahap pengujian secara empiris.

### Pembahasan

Ada kaitan yang sangat erat antara keterampilan membaca dan bahasa sebagai alat komunikasi (Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, 2022). Bahasa sebagai alat komunikasi membantu manusia untuk dapat menjalin hubungan dengan sesama dalam berbagai kondisi dan situasi. Manusia dapat menggunakan bahasa untuk mengungkapkan perasaan atau gagasan kepada pihak lain sehingga terjadi komunikasi di dalamnya. Apabila pesan yang disampaikan berupa tulisan, maka kemampuan membaca yang baik dibutuhkan agar manusia mudah memahaminya.

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). Sementara itu, seseorang yang tidak menguasai keterampilan membaca akan sulit memahami informasi yang disajikan secara tertulis. Ketidakmampuan memahami simbol tulisan mengakibatkan keterhambatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, kemampuan membaca disebut sebagai fondasi penentu keberhasilan belajar (Sugiarsih, 2017).

Media dalam pembelajaran harus mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam serta sesuai dengan perkembangan teknologi (Wuarlela, 2020). Ketepatan guru dalam memilih media (dalam hal ini untuk materi membaca permulaan) memberikan pengaruh terhadap output proses pembelajaran. Oleh karena itu, perhatian guru terhadap kesulitan-kesulitan membaca pada siswa harus lebih besar agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal (Ahdar, 2018). Peran media sangat besar dan 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). Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam sehingga dibutuhkan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan media secara tepat. Jenis media dalam pendidikan dapat berupa media yang berbasis konvensional, *audio*, *visual*, *audiovisual*, multimedia, multimedia interaktif, *hypermedia*, dan sebagainya (Gunawan & Ritonga A. A., 2019). Setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga kelebihan dan kekurangannya harus dipahami supaya cocok dengan kondisi yang dihadapi. Kecocokan penggunaan media sangat bergantung pada materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa, ketersediaan fasilitas pendukung, dan kemudahan penggunaannya.

Penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar berpengaruh terhadap 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).

Dalam upaya memilih media pembelajaran yang tepat, hal-hal yang harus menjadi pertimbangan bagi guru 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.

Pengembangan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, karena pendidikan menjadi salah satu aspek kehidupan yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan zaman (Anshori, 2017). Pendidikan memiliki sifat yang dinamis, sehingga mengikuti era digital adalah suatu tantangan dan bukan hambatan. Perkembangan teknologi 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).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bukti bahwa pendidikan bersifat dinamis. Sistem pendidikan akan terus beradaptasi dengan lingkungan, karena perubahan

pasti akan terus terjadi dan tidak dapat dicegah. Berkaitan dengan hal ini, kepekaan pemerintah terhadap urgensi kemampuan literasi dan kemampuan digital ditunjukkan melalui dicetuskannya program literasi digital. Literasi digital mencakup 4 pilar, salah satunya adalah keterampilan digital (Kemdikbud, 2023). Maka dari itu, guru seyogianya memiliki keterampilan di bidang teknologi (menjadi literat digital) agar dapat menyelenggarakan pendidikan modern yang mendorong siswa untuk bijaksana dalam dunia digital (Purnawanto, 2021).

Pada era digital, media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang karena tuntutan kebutuhan dalam pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut keterampilan guru untuk menguasai media pembelajaran berbasis teknologi (Syahid, A. A. & Isrokatun, I. & Nugraha, 2019). Guru harus meningkatkan kemampuan literasi teknologi agar semakin dalam penguasaan tentang perangkat pembelajaran, karena media pembelajaran selalu berkembang dari masa ke masa. Keterampilan guru dalam menggunakan program aplikasi dalam pembelajaran (multimedia) sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Semakin baik tingkat penguasaan guru, maka semakin besar potensi kenaikan hasil belajar siswa (Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, 2022).

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).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Permasalahan membaca permulaan kelas I di sebuah sekolah Kabupaten Sumedang 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, isi dan desain Aplikasi *Alpabenta* dibuat berdasarkan kebutuhan materi dan kebutuhan siswa kelas I sekolah dasar. Aplikasi

*Alpabenta* telah memenuhi kriteria validitas dengan nilai validasi materi 90,63% dan nilai validasi desain 75%, sehingga layak digunakan sebagai media membaca permulaan.

### Saran

Pengembangan Aplikasi *Alpabenta* dapat dimanfaatkan sebagai media membaca permulaan siswa kelas I, baik ketika pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri. Tahap pertama yang dilakukan guru dalam pembelajaran membaca adalah mengenalkan abjad. Setelah itu, guru dapat memfokuskan ke pengajaran membaca huruf vokal sebagai bekal untuk belajar membaca dengan metode dia tampan. Metode membaca dia tampan dengan Aplikasi *Alpabenta* dapat dilakukan dalam kegiatan pembiasaan belajar membaca. Sementara itu, materi membaca permulaan Kurikulum Merdeka dapat digunakan sebagai media tambahan ketika mengajar di kelas, baik secara parsial ataupun secara individu. Adapun rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yaitu peneliti dapat mengembangkan aplikasi berbasis *Android* dengan menambahkan menu perekam suara supaya lebih interaktif. Selain itu, peneliti juga dapat mengembangkan menu permainan menjadi lebih bervariasi serta menerapkan durasi pengerjaan setiap soal.

### RUJUKAN

- 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, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid (ed.); 5th ed.). Remaja Rosdakarya. <https://onsearch.id/Record/IOS12528.ai:slims-25236>
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1). <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/download/61/118>
- Aulina, C. N. (2018). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. UMSIDA Pers.
- 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), 632–641. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/39232>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Dewayani, S. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Aku Bisa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-panduan-guru-bahasa-indonesia-untuk-sd-kelas-i>
- Dini, J. P. A. U. (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3701–3713. <https://scholar.archive.org/work/snlnp3xj65g5rfsfudoy7abgju/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1567/pdf>
- 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. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 28–34. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/10003/ICCE\\_Proceeding\\_FULL\\_rev06062018\\_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/10003/ICCE_Proceeding_FULL_rev06062018_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- 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]. <http://repository.upi.edu/49832/>
- Gunawan & Ritonga A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers.

- [http://repository.uinsu.ac.id/11839/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/11839/1/Buku_Media_Pembelajaran.pdf)
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *DIDAKTIKA*, 9(1), 1–8. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2>
- 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. <https://www.ejournal.inzah.ac.id/index.php/attalim/article/view/426>
- Hasan, M. dkk. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *CV Tahta Media Group* (1st ed., Issue Mei). CV Tahta Media Group. [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_2.pdf)
- 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. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/view/1000>
- 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), 2090–2099. <https://doi.org/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), 1135–1142.
- Kemdikbud. (2023). *Mendikbudristek: Pegawai Kemendikbudristek Harus Paham tentang 4 Dimensi Literasi Digital*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/03/mendikbudristek-pegawai-kemendikbudristek-harus-paham-tentang-4-dimensi-literasi-digital>
- 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), 203–213. <https://doi.org/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), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya* (1st ed.). Bintang Sutabaya. [https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27\\_Buku monograf: Media\\_andi k.pdf](https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku_monograf:_Media_andi_k.pdf)
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *KAMPRET Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- 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. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/view/952>
- Muhyidin, A. (2016). Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas Awal. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 1–13. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/article/download/3030/2191>
- 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), 434–441. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Novianti, F., Khusna, N. A., & Dila, Q. R. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Lagu Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 336–344. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2379>

- 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. <https://doi.org/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), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/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. <https://doi.org/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), 171–187. <https://doi.org/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. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/20257>
- Prasetyo, N. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. <https://bpmppgorontalo.kemdikbud.go.id/2021/05/01/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar-disekolah/>
- Purnawanto, A. T. (2021). Urgensi Literasi Digital Bagi Guru, Siswa, dan Orang Tua. *Journal Ilmiah Pedagogy*, 14(2), 85–98. <http://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/97>
- 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), 321–330. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/7344>
- 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), 188–198. <https://doi.org/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), 470–477. <https://doi.org/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. <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>
- 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). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1064146&val=15961&title=MengembangkanKecerdasanMusikalAnakDalamKegiatanBernyanyiLaguDaerahTolakiPadaKelompokBTKKuncupPertiwiKendari>
- 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), 157–168.
- Sumaryanti, L. (2020). Menumbuhkan Minat Baca Anak MI/SD dengan Media Buku Bergambar Seri. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(2), 173–183. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/2699/1459>
- 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), 277–293. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah

- Dasar. *Urnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Syahid, A. A. & Isrokatun, I. & Nugraha, D. (2019). Development of a Training Curriculum Structure to Improve ICT Competencies of Teachers in Primary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 21–31. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.13889>
- Tantri, A. A. S. (2017). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan Dan Informasi*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/view/10096>
- Wuarlela, M. (2020). Variasi Metode dan Media Pembelajaran Daring Untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar. *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 261–272. <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272>
- Wulandari, T., Rahmawati, A., & Syamsuddin, M. M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Picture Word Inductive Model pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 416–427. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/35758>
- Yati, Y., Sutama, S., & Markhamah, M. (2022). Model Media Interaktif Articulate Storyline untuk Menumbuhkan Kemandirian Membaca Permulaan Peserta Didik SD. *ISLAMIKA*, 4(3), 344–354. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1902>