J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1648–1654
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.19151

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART APPS CREATOR* MEMBACA PERMULAAN DI SD

Delvarina Vandini[1*], Diah Gusrayani[2], Dadan Djuanda[3]
[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No.211, Sumedang, Indonesia
Email: delvarinavandini@upi.edu[1*]

ABSTRACT

This research is motivated by students' reading skills that are not optimal, especially in beginning reading. This happens because of boring strategies and the absence of media that can help students, making students easily bored, less active, and the atmosphere less meaningful. In fact, there are still many students who have difficulty in reading and even knowing letter by letter. Therefore, the right learning approach and interesting media are needed to package this initial reading process to be pleasant and of course easy for students to use and discover. This digital media is one of the solutions that can help students in helping the initial reading process of students. This digital-based media was tested on grade II students of SDN Ganeas located in Talaga, Majalengka Regency, West Java. . The research method used is using the Design and Development method (D&D) through the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The population consists of class II consisting of 23 students. This study uses expert testing of media and material validation, student response questionnaires, and interview guidelines as the instruments used. This research aims to test the feasibility of digital-based applications that have been developed as a starting reading aid.

Keywords: *Digital-Based Media, Beginner Reading, Technology*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan membaca peserta didik yang kurang maksimal terutama dalam membaca permulaan. Hal ini terjadi karena strategi yang membosankan serta tidak adanya media yang dapat membantu peserta didik, sehingga membuat peserta didik mudah bosan, kurang aktif, dan suasana menjadi kurang bermakna. Faktanya masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam membaca bahkan mengenal huruf demi huruf. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat serta media yang menarik untuk membuat proses membaca permulaan ini menjadi menyenangkan dan tentunnya mudah untuk peserta didik gunakan dan temukan. Media digital inilah yang menjadi salah satu solusi yang dapat membantu peserta didik dalam membantu proses membaca permulaan peserta didik. Media berbasis digital ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas 2 SDN Ganeas yang berlokasi di Talaga,Kabupaten Majalengka,Jawa Barat. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode Design and Development method (D&D) melalui model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Populasi yang terdiri dari 23 peserta didik. Penelitian ini menggunakan pengujian ahli validasi media dan materi, angket respon siswa, dan pedoman wawancara sebagai instrumen yang digunakan. Penelitian ini bertujuan guna menguji kelayakan aplikasi berbasis digital yang sudah dikembangkan sebagai alat bantu membaca permulaan.

Kata Kunci: Media Berbasis Digital, Membaca Permulaan, Teknologi

Cara sitasi: Vandini, D., Gusrayani, D., & Djuanda, D. (2026). Pengembangan Media Smart Apps Creator Membaca Permulaan Di SD. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7(3), 1648–1654.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2025-06-03 | Accepted 2026-09-15 | Published 2026-10-30

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Membaca adalah jendela untuk mengakses pengetahuan di berbagai bidang, dan penguasaan keterampilan ini perlu ditanamkan sejak dini, terutama pada jenjang SD. Pada fase kelas rendah, pembelajaran membaca dikenal dengan istilah membaca permulaan, yaitu tahap awal siswa belajar mengenal huruf, bunyi, suku kata, dan menghubungkannya menjadi kata dan kalimat sederhana. Hasil observasi dan sejumlah penelitian menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru dalam mengajarkan membaca permulaan masih banyak yang bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, buku teks, dan latihan-latihan membaca secara mekanis yang berulang-ulang tanpa melibatkan media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, banyak siswa yang merasa jenuh, kesulitan memahami materi, serta mengalami hambatan dalam keterampilan membaca dasar. Dalam jangka panjang, hal ini dapat memengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik siswa.

Kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar merupakan fondasi utama bagi perkembangan literasi anak. Pada tahap ini, siswa tidak hanya belajar mengenal huruf dan bunyi, tetapi juga mulai membangun keterampilan kognitif yang lebih kompleks, seperti menghubungkan simbol dengan makna, memahami struktur kata, serta merangkai kalimat sederhana. Sayangnya, metode konvensional yang masih banyak digunakan guru sering kali menekankan pada hafalan dan pengulangan mekanis, sehingga proses belajar terasa monoton dan kurang menarik bagi anak. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, munculnya rasa jenuh, serta keterbatasan dalam penguasaan keterampilan membaca yang seharusnya menjadi bekal penting untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Di era revolusi industri 4.0, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Kreativitas ini tidak hanya sebatas penggunaan media digital, tetapi juga bagaimana guru mampu merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah membantu siswa berkembang sesuai dengan potensi mereka, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui pembelajaran membaca yang inovatif, siswa dapat mengasah keterampilan berpikir kritis, imajinasi, serta kemampuan berkomunikasi lisan dan tulisan. Hal ini penting agar mereka mampu mengemukakan ide dan perasaan, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, membaca permulaan bukan hanya sekadar mengenal huruf dan kata, tetapi merupakan proses membangun dasar literasi yang akan memengaruhi seluruh perjalanan akademik siswa. Integrasi media digital dalam pembelajaran membaca dapat menjadi jembatan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam memastikan bahwa teknologi digunakan secara tepat guna, sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai secara optimal dan siswa mampu berkembang menjadi individu yang literat, kreatif, serta siap menghadapi tantangan abad 21.

Perkembangan teknologi digital menawarkan solusi yang lebih kreatif dan interaktif. Media berbasis digital, seperti aplikasi pembelajaran, video animasi, dan permainan edukatif, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan materi, mendengar suara, melihat gambar bergerak, dan mencoba latihan membaca dalam bentuk permainan, sehingga proses belajar terasa lebih hidup. Selain itu, media digital memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, pembelajaran membaca tidak lagi sekadar aktivitas mekanis, melainkan pengalaman yang membangkitkan rasa ingin tahu dan imajinasi.

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Munir (2012) menyebutkan bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena bersifat interaktif, fleksibel, dan mampu menyajikan informasi dalam bentuk audio, visual, bahkan animasi. Dengan adanya media digital, siswa dapat belajar membaca dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak abad 21, yang lebih responsif terhadap teknologi dan media visual.

Dengan masuknya internet ke dunia pendidikan, mencari informasi, metode pembelajaran, dan layanan multimedia menjadi lebih mudah. Pembelajaran bahasa Indonesia yang merupakan pokok dari proses pendidikan

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

yang sangat diperlukan untuk membantu siswa mampu untuk bertahan dengan penuh kenyamanan. Di era revolusi industri 4.0, kreativitas guru diperlukan untuk mengajar bahasa Indonesia. Ini adalah jenis kreativitas yang dapat digunakan atau digabungkan dengan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan keinginan mereka. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan imajinasi dan analisis mereka, serta berpartisipasi dalam masyarakat. Kemampuan berbahasa lisan dan tulis membantu mengemukakan ide dan perasaan (Ririantika dkk., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini hanya berfokus kepada pengembangan produk berbasis android yang bertujuan untuk membantu dan memotivasi belajar membaca permulaan pada peserta didik SD. Pemberian inovasi aplikasi digital ini dari peneltian yang belum dikembangkan sebagai solusi keterbaharuan untuk sarana media pembelajaran peserta didik sekolah dasar dengan memadukan pembelajaran dengan dunia digital. Produk digital ini memuat bahasan mengenai membaca permulaan pembelajaran fase A berdasarkan capaian pembelajaran peserta didik mampu menguasai pembelajaran membaca permulaan ini. Diharapkan produk ini memiliki daya tarik pengguna terutama peserta didik sekolah dasar dalam membantu pembelajaran membaca permulaan khususnya di kelas 2 SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Design and Development (D&D). Penelitian desain dan pengembangan fokus pada menyelesaikan masalah pendidikan nyata dan mengembangkan produk baru. (Rusdi, 2018). Pada dasarnya, metode penelitian adalah proses pengumpulan data ilmiah untuk tujuan dan keuntungan tertentu. Metode ini didasarkan pada prinsip- prinsip keilmuan seperti sistematis, rasional, dan empiris (Kaban et al., 2020).

Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Branch (dalam Meilani & Susarno , 2021) menggambarkan suatu proses yang digunakan sebagai peer review untuk mengembangkan produk di bidang sumber daya pendidikan dan pembelajaran dengan model "ADDIE" untuk mengembangkan produk di bidang pendidikan dan sumber belajar. Pemilihan model ADDIE juga didasari atas pertimbangan bahwa metode ini banyak digunakan dalam penelitian pengembangan karena setiap langkahnya sistematis yaitu mudah dipahami dan mudah digunakan. Kemudahan dalam penyusunan langkahnya diharapkan dapat memberikan hasil penelitian pengembangan yang maksimal, sehingga dapat memberikan produk yang efektif dan membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Amrulloh & Indrianto (2022) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu model pengembangan untuk penelitian yang berfokus pada produk sehingga pembelajaran menjadi efektif. Tegeh & Jampel (dalam Pramanaetal., 2020) menyatakan bahwa terdapat lima fase dalam paradigma ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan maupun kebutuhan siswa kelas rendah, khususnya siswa kelas 2 SD yang masih mengalami kesulitan dalam membaca. Pada tahap ini, analisis awal dilakukan untuk memahami kondisi siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan apa yang sedang siswa alami. Selain itu, analisis ini dilakukan untuk menentukan dan menyusun materi sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. Analisis (*Analyze)*

   Pada tahap ini,ada beberapa kebutuhan analisis yang di dapat pada saat dilapangan,analisis kebutuhan yang mengenai tahap analisis awal,yang di mana didapatkan hasil bahwasannya pada tahp ini dilakukan untuk melihat masalah dan kondisi kemampuan membaca siswa di SDN di Kabupaten Majalengka. Untuk mendapatkan data, peneliti mengumpulkan informasi dari wawancara dengan guru kelas 2 SD. Dengan cara ini, peneliti bisa lebih memahami bagaimana kondisi membaca siswa dan apa saja kendala yang mereka hadapi. Selain itu analisis selanjutnya adalah menganalisis hasil dari analisis awal yang melibatkan wawancara bersama guru kelas 2 SD tersebut. Kesimpulan yang di dapat pada tahap analisis wawancara inia adalah menunjukkan keadaan pembelajaran yang digunakan guru saat melakukan pembelajaran dirasa kurang efektif dan efisien dalam membantu proses membaca permulaan. Hal ini juga

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

ditegaskan kembali oleh jurnal Kustandi dan Dermawan (2020) bahwa media pembelajaran yang interaktif memungkinkan penyampaian informasi secara lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Hal ini mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Pada bagian metode yang di ambil untuk mengisi pembelajaran pada media dibutuhkan juga analisis untuk mengetahui bahwasannya metode yang diambil bisa memberikan bantuan terhadap peserta didik terutama dalam membaca pada tahap awal. Maka dari itu Metode Global hadir dalam pengembangan media berbasis digital ini. Dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca global dapat lebih mudah menghubungkan kata dengan pengertiannya dalam konteks yang lebih luas. Selain itu metode ini juga menekankan pada pembelajaran membaca harus mencakup pengalaman yang bermakna bagi anak-anak, yang dapat diperoleh melalui interaksi dengan teks yang penuh makna, seperti buku dan teks cerita yang relevan dengan kehidupan peserta didik.Setelah itu analisis kemudian berkembang dari hasil analisis awal yang dimana pada pembelajaran membaca permulaan ini menggunakan fase A dengan Elemen Membaca dan Mendengarkan. Dan CP, siswa diharapkan dapat membaca kata-kata sehari-hari dengan fasih. Tingkat kemampuan yang diharapkan:

a) Mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan
b) Mampu membaca dan menyebutkan suku kata dengan benar
c) Menggabungkan suku kata menjadi kata yang bermakna, dan
d) Membaca kalimat sederhana.

2. Desain *(Design)*

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam penelitian ADDIE. Tahap design bertujuan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan,dimulai dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, dan pembuatan desain visual dan interaktif media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam tahap ini, desain media pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media Pembelajaran berbasis digital ini merupakan aplikasi berbasis android. Media pembelajaran digital merupakan sebuah aplikasi berbasis digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran.

Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, konten yang dimuat berisi kalimat utuh yang kemudian dipecah menjadi suku kata kemudian suku kata menjadi huruf. Selain itu, terdapat media audio visual yang dapat membantu siswa dalam membaca permulaan pada bagian ini siswa akan diajak pada bagian huruf serta bagaimana pelafalan dari setiap huruf yang muncul. Dengan fitur ini, siswa tidak hanya belajar secara mandiri tetapi juga memperoleh umpan balik langsung mengenai kesalahan atau keberhasilan dalam latihan membaca permulaan. Melalui media digital ini diharapkan mampu membantu proses kemampuan literasi siswa dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan berbasis teknologi.

3. Pengembangan *(Development)*

Tahap ini terdiri dari dua bagian, yaitu uji kelayakan dan uji coba produk. Uji kelayakan adalah proses di mana para ahli menilai apakah media pembelajaran yang dibuat sudah baik dan bisa digunakan. Pada tahap ini, media yang sudah dirancang akan diperiksa oleh ahli, seperti ahli media dan ahli materi, untuk memastikan semuanya sudah sesuai dan siap diuji coba. Pada tahap uji kelayakan, media pembelajaran digital dievaluasi secara komprehensif oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang materi dan media. Penilaian, saran, serta masukan yang diberikan oleh para ahli bertujuan untuk meningkatkan kualitas media, baik dari segi isi maupun rancangan desain. Proses evaluasi dimulai dengan peninjauan awal terhadap rancangan produk yang kemudian selanjutnya, media tersebut diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi yang telah ditentukan. Didapatkan hasil dari kedua validator setelah melakukan revisi sebanyak 2 kali dan masing-masing mendapatkan hasil yang berbeda. Tujuan diadakannya revisi karena untuk menambah kekurangan dari pengembagan media itu sendiri,sehingga di dapat nilai yang seharusnya. Hasil validasi kedua pada media di dapatkan total penilaian Ahli Media sebesar 91,6% dengan

Interpretasi Sangat valid,dapat digunakan tanpa revisi. Sementara untuk hasil validasi kedua pada materi di dapatkan perolehan nilai total penilaian Ahli Materi sebesar 82,8% dengan interpretasi Sangat valid,dapat digunakan tanpa revisi.

4. Implementasi *(Implementation)*

Uji coba rancangan produk pengembangan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur kelayakan, dan daya tarik media pembelajaran media digital dalam mendukung kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 SD. Dalam proses ini, siswa sebagai pengguna utama mencoba menggunakan media secara langsung, dengan pengawasan dan masukan dari guru yang bertindak sebagai pendamping. Guru yang terlibat dalam uji coba memberikan umpan balik positif terhadap

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

struktur materi yang disajikan. Secara keseluruhan, hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran media digital ini memiliki potensi besar untuk mendukung proses belajar membaca permulaan siswa kelas 2 SD. Masukan yang diperoleh dari siswa dan guru akan digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk, sehingga media ini dapat lebih optimal dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran di tahap pengembangan berikutnya. Uji coba ini juga mengkonfirmasi bahwa media ini mampu membantu proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian angket respon guru kelas 2 terhadap penggunaan media digital pada pembelajaran membaca siswa kelas 2 sekolah dasar mendapat nilai validasi sebesar 95%.

5. Evaluasi *(Evaluation)*

Hasil Kemampuan Siswa terhadap Media Pembelajaran Digital

Tabel 1. Hasil Kemampuan Siswa terhadap Media Pembelajaran Digital

No	Siswa	Huruf jadi Kata (G1)	Suku kata jadi kata (G2)	Kata jadi Kalimat sederhana (G3)	Total Benar	Persentase
1.	ALI	22	12	4	33	78%
2.	AAR	22	12	4	38	90%
3.	AIA	22	12	4	38	90%
4.	DAP	22	12	4	38	90%
5.	FT	21	9	6	36	85%
6,	GSN	20	8	6	34	80%
7.	HAF	16	8	2	26	62%
8.	HRS	14	10	4	28	67%
9.	RRF	12	12	2	26	62%
10.	ZIR	22	11	7	40	95%
Rata-rata 80 %						

Keterangan :

Tabel 2. Keterangan Tabel 1

Warna	Kelompok	Perolehan
	Adiluhung	91,2%
	Papak	81%
	Asor	64%

Pembagian kelompok ini didasari dari hasil respon siswa dengan diberikan tes sederhana gabungan dari membaca dan juga menulis dalam ruang lingkup membaca permulaan, selain itu juga hasil kelompok ini berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas yang tentunya sudah mengetahui karakter setiap siswanya.Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital ini efektif dalam membantu siswa belajar membaca permulaan, terutama dalam mengenali pola kata dan suku kata. Hal ini juga sejalan dengan yang dikatakan oleh jurnal Kustandi dan Dermawan (2020) bahwa media

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

pembelajaran yang interaktif memungkinkan penyampaian informasi secara lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

PEMBAHASAN

Hasil uji coba menunjukkan adanya perbedaan dalam capaian belajar antara siswa yang kelompok adiluhung (unggul) , rentan dan asor. Rata-rata persentase nilai siswa di kelompok adiluhung (unggul) sebesar 91,2% , kelompok papak sebesar 81%, dan kelompok asor sebesar 64%, dan jika total secara keseluruhan akan mendapat nilai sebesar 80%. Siswa lancar membaca mendapatkan skor tinggi pada hampir semua pola. Siswa dengan kemampuan sedang mendapatkan hasil bervariasi, tetapi lebih baik di pola yang lebih sederhana. Siswa yang belum terlalu fasih membaca masih mengalami kesulitan pada pola kalimat dan pola yang lebih kompleks. Media ini tidak hanya membantu siswa menguasai keterampilan membaca secara bertahap, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan hasil uji coba ini, media pembelajaran digital ini menunjukkan potensi besar untuk diterapkan dalam skala yang lebih luas.Saran-saran yang diberikan oleh guru dan siswa akan digunakan untuk menyempurnakan media ini agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media berbasis digital membaca permulaan di SD, telah dilakukan melalui lima tahapan yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluate evaluation. Aplikasi media digital ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kemampuan membaca peserta didik yang kurang maksimal, terutama dalam membaca permulaan kelas II sekolah dasar. Perancangan aplikasi gital ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang menyukai belajar menggunakan media pembelajaran, sehingga produk mempunyai keunggulan dari segi interaktif melalui penyajian konten materi, game, dan video animasi. Konten disajikan untuk mengajak pengguna berpartisipasi aktif selama membuka aplikasi maupun kegiatan pembelajaran yang dibantu instruksi audio yang muncul pada layar. Pengembangan aplikasi media ini dilakukan pengujian kelayakan produk oleh ahli produk dari SAC, sehingga hasil pengujian kelayakan pengembangan aplikasi disesuaikan pada aspek kegunaan, interaktivitas, dan fleksibilitas yang menghasilkan kesimpulan bahwa aplikasi media telah memenuhi standar dengan kegunaan SAC itu sendiri. Adapun hasil pengujian meliputi: (1) pada uji ahli media memperoleh persentase dari hasil validasi kesatu dari tim ahli sebesar 84%, setelah mendapatkan revisi dan penambahan elemen pada media, lalu dilakukan validasi kedua dari tim ahli media dengan persentase sebesar 91,6%, ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah layak digunakan terhadap kegiatan pembelajaran membaca permulaan di kelas II sekolah dasar yang disempurnakan berdasarkan komentar maupun saran yang diberikan saat tahap pengembangan hingga implementasi; (2) pada uji ahli materi memperoleh persentase validasi kesatu dari tim ahli sebesar 64%, dalam validasi materi harus dilakukan kembali revisi, maka dilakukan kembali validasi kedua dengan persentase sebesar 82,8% ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan metode yang digunakan tanpa revisi.

Implementasi produk menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi media digital ini telah berdampak kepada peserta didik dalam membantu dan memotivasi belajar yang interaktif ada peserta didik kelas II sekolah dasar melalui pengamatan observasi aktivitas peserta didik yang telah dilakukan. Hal ini didukung dengan perolehan respon wawancara dari penggunaan media. Dapat ditarik kesimpulan dari hasil wawancara dengan peserta didik respon yang didapat sangat antusias, karena kebanyakan pembelajaran anak hanya melihat buku saja. Ketika hadir aplikasi ini anak-anak merasakan pembelajaran yang berbeda dan itu menjadi daya tarik yang dihasilkan sehingga peserta didik akan menyukai tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Dalam wawancara ada indikator pertanyaan mengenai penggunaan media ini apakah membuat anak kebingungan atau tidak. Dari hampir semua jawaban yang peserta didik berikan,peserta didik memberikan jawaban bahwa penggunaan media digital ini sangat mudah dikarenakan ada bantuan dari fitur aplikasinya sendiri mengenai petunjuk jalannya aplikasi ini. Selanjutnya, selain melakukan wawancara bersama peserta didik, guru pun mempunyai berhak untuk mengisi angket yang telah disiapkan dengan beberapa indikator pertanyaan untuk mengetahui respon dari guru mengenai aplikasi media ini. Maka terlihat perolehan respon pengguna publik sebesar 95%. Berdasarkan hasil pengujian produk dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi media digital ini layak digunakan untuk media pembelajaran pada materi pembelajaran membaca permulaan di kelas II dalam membantu proses membaca pada peserta didik sekolah dasar .

REKOMENDASI

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Pengembangan media digital untuk membaca permulaan diharapkan tidak berhenti pada satu bentuk produk saja, melainkan dapat terus dikembangkan dalam berbagai variasi, platform, dan jenjang kelas. Penelitian lanjutan juga dapat difokuskan pada aspek efektivitas media, dampaknya terhadap motivasi belajar, atau penerapannya dalam konteks pembelajaran diferensiasi sesuai kemampuan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus penulis tujukan kepada Lembaga Univesitas Pedidikan Indonesia, atas bantuan sarana dan prasarana yang sangat menunjang kelancaran kegiatan penelitian. Penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada Ibu Diah Gusrayani, M.Pd, selaku pembmbing kesatu kemudian untuk Bapak Drs.H.Dadan Djuanda, M.Pd, selaku pembimbing kedua yang dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, dan arahan ilmiah selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang selalu membersamai penelitian ini,yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.Semua bentuk dukungan tersebut menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keberhasilan penelitian ini, dan penulis berharap semoga kebaikan dan kontribusi yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI BUDAYA NASIONAL DAN INTERAKSI GLOBAL PENDIDIKAN GEOGRAFI. Jurnal PETIK, 5(1), 2019–2077.

Ayunda, V., Miftahul Jannah, A., Imam Bonjol Padang, U., & Barat, S. (n.d.). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. 1(3), 259–273. https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan/259

Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(4), 2170–2182. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160

Deti Nurhamidah, S., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4). https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190

Farhan Sagara, A., Sugiarti, L., Saputri, D. D., & Kusumayati, T. (n.d.). UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL WEB NEARPOD.

Fatriani, A., Samadhy, U., & Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Mp. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN METODE SUKU KATA. JLJ, 7(1). http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj

Hanifa Yusrina, S. (n.d.). Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-6 tahun. https://play.google.com/store/apps/details?id=com

Rahmawati, A. S. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika The Use of Multimedia Interactive (MMI) as a Learning Media in Improving Physical Learning Achievement. In Pancasakti Science Education Journal PSEJ (Vol. 4, Issue 1). http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/psej

Setyowati, N. A., Yustiana, S., & Ulia, N. (2021). Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 2(1), 23. https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8778

Susilo, S. V. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Cakrawala Pendas, 6(2).

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100

Widyowati, F. T., Rahmawati2, I., Priyanto3, W., & Fakultas, P. (2020). INTERNATIONAL JOURNAL OF COMMUNITY SERVICE LEARNING. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. 4, 332–237. https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4

Wirasuta, I. P. A. (2024). Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Active Learning Muatan IPS Materi Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Indonesian Journal of Instruction, 5(1), 98–107. https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.69138

Wulandari, P. A., Sukartiningsih, W., & Pd, M. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SUKU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR.

Yolanda, 1gita, Jaya, W. S., Elvadola, C., Pgri, 123stkip, & Lampung, B. (n.d.). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL PADA PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 14 WAY LIMA. http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

Marjuni, A., & HARUN Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Jl Yasin Limpo No, H. H. (n.d.). PENGGUNAAN MULTIMEDIA ONLINE DALAM PEMBELAJARAN: Vol. III (Issue 2).

Rasam, F., Interdiana, A., Sari, C., & Karlina, E. (2019). PERAN KOMPETENSI DALAM MENINGKATKAN KINERJA GURU DI SMA JAKARTA SELATAN. Research and Development Journal Of Education, 6(1). http://www.geocities.ws/guruvalah/mutu_guru.html

Ririantika, R., Usman, M., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). Penerapan model pembelajaran tipe “make a match” terhadap hasil belajarbahasa indonesia. Cakrawala Indonesia, 5(1), 1-6.

Amrulloh, A. Y., & Indrianto, N. (2022). Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android untuk pembelajaran khat araby. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 8(1), 42–54. https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19889

Daniel Robi Sanjaya, Chandra Lesmana, & Henny Puspitasari. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Desktop Pada SMA Negeri 1 Samalantan Kabupaten Bengkayang. Jurnal Multidisiplin Madani, 2(7), 3053–3066. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.654

Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 4146–4151. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522 Pengaruh_Pembelajaran_Berbasis_Masalah_M. (n.d.)

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.