



MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh: Nailah Fatma¹

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta

Email: nailafatma7@gmail.com

ABSTRAK

Tujuannya penelitian adalah untuk mengungkapkan adakah peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dikelas 1B. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan desain penelitian *one grup pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini berjumlah 33 siswa di kelas 1B SDN 7 Muara Dua. Teknik analisis data menggunakan *uji Paired Sample T-Test*. Dari hasil uji t nilai signifikansi (2-tailed) *pretest* dan *posttest* adalah $0.000 < 0.05$ dari hasil tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Maka untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar penting bagi guru memanfaatkan media ini. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* adalah serial aplikasi pendidikan anak kecil yang membantu anak-anak khususnya peserta didik sekolah dasar untuk belajar membaca huruf huruf alfabet a sampai z dengan cara yang menyenangkan, mudah dipahami dan dilengkapi dengan *game* sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.

Kata kunci: *membaca permulaan, android, sekolah dasar*

Pendahuluan

Kemampuan membaca permulaan sangat penting bagi setiap individu tanpa membaca peserta didik tidak akan memiliki kemampuan literasi yang indah. Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut, karena kecakapan atau kesanggupan anak untuk mengenal simbol-simbol dan tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf konsonan (b, d, k, l, m, p, s) dan huruf vokal (a, e, i, o, u) sebagai pondasi untuk melanjutkan ke tahap membaca lanjutan.(Amri & Rochmah, 2021)

Membaca merupakan salah satu jenis kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca juga merupakan sebuah kebutuhan bagi siswa, di samping hal-hal yang diperlukan untuk hidup, membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa.(Halidjah, 2020) Membaca memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, sebab pada setiap mata pelajaran tidak terlepas dari

kemahiran membaca, untuk memperoleh wawasan dan pengetahuan.(Taseman, Akhmad, Aulia Puspita, 2021) Oleh karena itu dalam menyampaikan pembelajaran guru tidak mungkin selalu secara lisan di dalam kelas ada juga dalam bentuk tulisan. Siswa tidak mampu dalam menulis, berbicara, memahami, menyimak dan menyampaikan informasi jika siswa tersebut tidak mampu membaca, maka kemampuan membaca adalah dasar dari proses belajar mata pelajaran lain.

Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang rendah akan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang disampaikan guru berupa pengenalan simbol maupun rangkaian simbol tulisan.(Astutik, 2018) Orang yang sering membaca akan menambah pengetahuan dan pengalaman, maka dengan sering membaca akan memiliki wawasan yang luas dan juga merupakan sebuah kebutuhan bagi kita sehingga pembelajaran membaca sangat diperlukan bagi setiap orang. Sebagai pengetahuan yang mendasari pengetahuan berikutnya maka kemahiran membaca permulaan perlu bimbingan dari guru, karena jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca permulaan siswa akan menghadapi kesukaran untuk dapat memiliki kemahiran dalam membaca permulaan yang memadai.

Selama dalam proses tahap membaca permulaan, anak-anak dapat dilibatkan dalam berbagai jenis kegiatan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kesiapannya. Kegiatan membaca tanpa buku dibagi menjadi beberapa seperti, sikap duduk saat membaca, melatih lompatan arah dan fokus pandang, menyimak cerita guru, tanya jawab dengan guru, memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru, dan membicarakan gambar.(Setyadhani et al., 2015) Dengan demikian kemampuan membaca merupakan persiapan yang harus dikuasai oleh siswa untuk dapat membaca lanjutan.

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan seorang siswa dalam mengenali simbol yang terdapat di dalam tulisan untuk dibaca dengan menggunakan suara yang nyaring dalam bentuk huruf, suku kata, kata, dan kalimat.(Ratnawati & Vivianti, 2021) Kemampuan membaca permulaan termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan, kemampuan membaca bukan hanya sekedar kemampuan untuk akademik saja, akan tetapi sebuah tuntutan realitas dalam kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat. Setiap siswa tentunya pasti mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing tetapi sebagai guru diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapinya di dalam kelas dengan menggunakan inovasi-inovasi di dalam pembelajaran. Jadi, dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran membaca permulaan adalah agar siswa memiliki

kemampuan mengenal, mengingat, mengubah, memahami, dan menyuarakan tulisan atau kata-kata dengan intonasi yang wajar, sehingga pada akhirnya siswa dapat membaca dengan baik dan lancar

Kenyataan di Sekolah Dasar Negeri 7 Muara Dua, peneliti menemukan indikasi adanya berbagai masalah. Masalah tersebut yaitu berkenaan dengan kemampuan membaca permulaan yang masih rendah pada siswa kelas 1. Kemampuan siswa dalam membaca masih sangat rendah, misalnya ketika membaca sebuah teks siswa kurang mengenal huruf, siswa sulit membedakan huruf konsonan seperti p, b, dan d, ketika siswa menuliskan kata atau kalimat yang didikte oleh guru banyak menghilangkan huruf atau mengganti huruf, Kemudian dari 33 siswa terdapat 20 siswa yang mengalami kendala dalam membaca permulaan. Hal ini dapat dilihat dari tes membaca harian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan kegiatan membaca, sebesar 35% dari 33 siswa yang memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70, selebihnya 65% kurang memenuhi syarat kriteria kelulusan minimal (KKM). Disamping itu media pembelajaran yang kurang menarik juga mempengaruhi kemampuan membaca siswa dalam proses belajar mengajar. Ada saatnya siswa merasa bosan dengan media yang sama jika dipakai berulang kali oleh guru sehingga dapat mempengaruhi kemampuan membaca siswa.

Melihat rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa, maka perlu memberikan perhatian lebih terhadap siswa ketika pembelajaran berlangsung. Guru diharapkan untuk dapat melakukan usaha perbaikan dengan memilih media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Untuk permasalahan tersebut maka perlu inovasi dalam media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal tersebut tentu perlu adanya upaya untuk memperbaiki kemampuan membaca permulaan pada anak. Salah satu media pembelajaran yang menarik di era globalisasi saat ini yaitu media pembelajaran berbasis *android* aplikasi belajar membaca.

Media adalah salah satu alat bantu yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi dikelas. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih mudah bagi siswa untuk memahami dan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa juga mengikuti pelajaran dengan menyenangkan (Dewi et al., 2020). Peran media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting dalam menunjang keberhasilan proses dan pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Penggunaan media bisa

menimbulkan dampak positif. Seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal. (Amri & Rochmah, 2021) Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang berguna untuk menyalurkan informasi atau materi secara jelas melalui proses belajar mengajar atau belajar mandiri untuk mencapai target tujuan pembelajaran pada suatu materi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini seperti di era pembelajaran jarak jauh maupun transisi ke pembelajaran tatap muka yang mengharuskan untuk menggunakan media teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran. (Fitriyah & Sukartiningsih, 2022) Di zaman modern ini, tentunya anak-anak tidak asing lagi dengan istilah *android*. Hampir setiap hari anak akan memegang *android*, baik *android* sendiri atau *android* milik orang tua. Anak-anak di rumah juga sering bermain *game online* atau aplikasi lainnya. Jadi, tidak heran dengan anak-anak yang semakin *up to date* dengan *game* maupun *trend* yang sedang diminati oleh banyak orang. Untuk itu pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menjadi salah satu pilihan yang perlu dicoba untuk digunakan sebagai media belajar siswa untuk materi membaca permulaan pada jenjang kelas 1 sekolah dasar.

Mayoritas masyarakat menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *android*. *android* merupakan salah satu sistem operasi berbasis *Linux* yang dapat biasanya digunakan pada perangkat seluler layar sentuh, misalnya *smartphone* atau *tablet*. *Android* juga memiliki kode dengan sumber terbuka (*open source*) yang memungkinkan untuk dimodifikasi secara bebas (Musa & Atqia, 2021). Dikalangan pelajar sudah tidak asing lagi dengan istilah *smartphone android*. Khususnya di era pembelajaran jarak jauh maupun masa transisi pembelajaran tatap muka penuh membutuhkan *smartphone* untuk menunjang pembelajaran secara daring maupun sebagai sarana belajar di rumah ataupun di sekolah. Selain sebagai penunjang pembelajaran *daring*, *smartphone* berbasis *android* juga dapat digunakan sebagai media belajar membaca. (Novitasari, 2019)

Pengembangan media baca berbasis *android* merupakan salah satu langkah yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran khususnya materi membaca permulaan. Siswa dapat belajar di mana saja dengan waktu yang fleksibel ketika memegang *smartphone* sendiri maupun meminjam milik orang tua. Media baca berbasis *android* mengenalkan anak bahwa teknologi tidak hanya tentang *game online* tetapi bisa digunakan untuk belajar membaca. (Afifah et al., 2022) Pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dijadikan siswa

lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mencapai tujuan kemampuan membaca permulaan yang diharapkan. Pada saat ini siswa di tingkat Sekolah Dasar memiliki kemampuan dalam membaca cenderung rendah. di mana lemahnya kemampuan peserta didik ini diakibatkan oleh lemahnya pembelajaran membaca.

Aplikasi belajar membaca tanpa mengeja untuk anak lengkap dengan Suara. Belajar Membaca adalah serial aplikasi pendidikan anak kecil yang membantu anak-anak khususnya peserta didik sekolah dasar untuk belajar membaca huruf huruf alfabet a sampai z dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selanjutnya anak-anak diajak untuk belajar membaca kata-kata dasar dalam kehidupan sehari-hari. Materi dalam *game* ini berisi tentang belajar membaca satu suku kata, belajar membaca 2 suku kata, belajar membaca 3 suku kata, belajar membaca huruf vokal dan konsonan. Belajar membaca dalam game ini menggunakan metode tanpa mengeja, sehingga anak-anak dapat dengan cepat bisa membaca.(Anggriani, 2020) Konsep media belajar membaca pada aplikasi ini dirancang secara interaktif disertai permainan menarik dan suara yang menarik sehingga anak-anak tidak bosan saat bermain. membaca merupakan pembelajaran dasar yang harus diajarkan pada anak-anak sejak dini, karena dengan membaca anak-anak tersebut dapat mempelajari berbagai ilmu.(Musa & Atqia, 2021)

Langka-langkah penggunaan aplikasi belajar membaca yaitu 1) buka akun *playstore* 2) telusuri aplikasi belajar membaca 3) instal aplikasi tersebut 4) Aplikasi siap di gunakan. Adapun kelebihan dari aplikasi belajar membaca yaitu aplikasi ini mengajarkan membaca dengan sistematis juga dari huruf, suku kata, sampai membaca gambar. Aplikasi ini pada huruf dan kata disertai dengan panduan suara. Aplikasi ini juga mengajarkan huruf dengan tebak huruf dan menyusun huruf sesuai gambar, sedangkan kata dalam aplikasi ini ada panduan suaranya semisal kata merah itu disertakan suara juga sehingga memudahkan anak mencari kata tersebut. Dan dalam aplikasi ini juga dilengkapi dengan gambar, yang lebih menariknya ada gambar yang bergerak, serta dilengkapi dengan suara panduan dan backsound musik yang memberi semangat anak dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dan adapun kekurangannya yaitu aplikasi ini sayang nya ada beberapa fitur yang dibuka harus menggunakan data internet.(Muslimin et al., 2014)

Hasil penelitian yang relavan Dwi Ratnasari (Ratnawati & Vivianti, 2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam implementasinya, aplikasi membaca ini mendapatkan respon positif baik dari anak prasekolah maupun orang tua. Anak merasa senang dan antusias

dalam belajar membaca sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini memberikan dampak positif pada anak, anak menjadi lebih mudah dalam belajar membaca. Aplikasi ini dapat menjadi sarana belajar yang menarik dan atraktif di rumah. Begitu juga hasil penelitian Yula Anggriani (Anggriani, 2020) hasil penelitian menunjukkan penggunaan media teknologi *gadget* dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk mendukung upaya dalam menanamkan minat baca pada anak, misalnya menggunakan *gadget* tersedia banyak buku-buku elektronik yang dapat digunakan secara gratis oleh anak. Bukan hanya buku elektronik yang berbentuk tulisan saja, buku elektronik yang berbentuk gambar juga tersedia. Penggunaan buku elektronik berbentuk gambar akan menarik anak untuk gemar membaca.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dikelas 1 Sekolah Dasar Negeri 7 Muara Dua. Tujuannya adalah untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dikelas 1.

Metode Penelitian

Penelitian ini, jenis yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*) yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok perbandingan atau kelompok control. Desain penelitian yang digunakan adalah *one grup pretest-posttest design* ini diukur menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap seri pembelajaran (Sugiyono, 2017). Subjek penelitian ini berjumlah 33 orang siswa di kelas 1B. Teknik pengumpulan data dengan instrument tes. Instrumen tes dalam bentuk bacaan huruf, kata, suku kata, dan kalimat.

Tabel 1 Desain Penelitian

<i>Grop</i>	<i>Pretes</i>	<i>Treatment</i>	<i>posttest</i>
Eksperimen	O ¹	X	O ²

Keterangan:

O¹ : Test awal kemampuan membaca permulaan siswa (sebelum perlakuan)

O² : Test akhir kemampuan membaca permulaan Siswa (setelah perlakuan)

X : perlakuan yang digunakan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android*

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *uji Paired Sample T-Test*. Uji dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Kedua hasil tersebut diuji menggunakan bantuan *software SPSS 25*. Adapun rumus uji t:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

- Ho: Tidak ada perbedaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa (ditolak)
- Ha: Ada perbedaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa (diterima)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 7 muara Dua dengan melibatkan subjek berjumlah 33 peserta didik pada kelas 1B. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2x pertemuan dengan 1 kali perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Sebelum melaksanakan perlakuan peneliti melakukan *pretest* kepada siswa. Setelah dilakukan perlakuan, guru melakukan pembelajaran berbasis media *android* yaitu aplikasi belajar membaca. Setelah siswa memperhatikan dan mengamati langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis *android* guru menyarankan siswa untuk menginstal aplikasi dan mengulang kembali di rumah. Pada pertemuan berikutnya siswa diberi soal *posttest* untuk mengetahui hasil kemampuan membaca siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat dilihat pada table.1

Table 2. Hasil Nilai *Pretes* dan *postes*

No	Subjek	Jumlah Nilai	
		<i>Pretes</i>	<i>postes</i>
1	A1	61	87
2	A2	50	71
3	A3	56	78
4	A4	65	90
5	A5	57	82
6	A6	58	78
7	A7	75	92
8	A8	73	90
9	A9	62	85

10	A10	55	78
11	A11	53	70
12	A12	71	87
13	A13	73	93
14	A14	52	74
15	A15	78	96
16	A16	65	92
17	A17	57	71
18	A18	75	96
19	A19	62	82
20	A20	50	71
21	A21	73	87
22	A22	65	71
23	A23	75	87
24	A24	65	85
25	A25	73	85
26	A26	78	90
27	A27	87	100
28	A28	74	82
29	A29	50	71
30	A30	73	96
31	A31	75	96
32	A32	55	78
33	A33	65	82

Dari table diatas sebelum dilakukan uji *paired sampel t-test* hasil *pretest* dan *postest* diatas terlebih dulu diuji *normalitas* menggunakan *software SPSS 25 for Windows*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dari penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretes-Postes

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes	1.00	.698	33	.404	.921	33	.203
	2.00	.587	33	.317	.948	33	.500

Berdasarkan tabel output *Tests of Normality* diketahui nilai *pretest* sebesar 0,404 dan nilai *postest* sebesar 0,317. Karena nilainya lebih besar dari $\alpha=5\%$ atau 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai data *pretest* dan *postest* pengujian berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data dan didapatkan hasil yang menunjukkan tidak terjadi masalah atau data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji t dengan kriteria pengujian.

Tabel 4. *Paired Samples Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretes	65.3333	33	9.89844	1.72310
posstes	84.0303	33	8.81931	1.53525

Berdasarkan tabel 4 output statistic diketahui bahwa nilai rata-rata *pretes* 65,33 yang menunjukkan kemampuan awal siswa yang masih rendah, kemudian setelah setelah diberikan perlakuan pembelajaran *posttes* dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *android* siswa mendapat nilai rata-rata 84,03 yaitu mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa.

Tabel 5. *Paired Samples Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretes - posstes	-18.69697	5.11423	.89027	-20.51040	16.88354	-21.001	32	.000

Dari tabel 5 Uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan signifikansi (2-tailed) dari *pretest* dan *posttest* adalah $0.000 < 0.05$ dari hasil tersebut dinyatakan H_a diterima artinya ada perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* di kelas 1B. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Kegiatan pertama peneliti memberikan soal tes (*pretest*) berbentuk bacaan yang terdiri dari bacaan huruf, suku kata, kata, dan kalimat, sebanyak 20 soal bacaan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis *android*. Kegiatan kedua, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada tema 4 keluargaku dan sub tema 1 anggota keluargaku. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran dengan menampilkan aplikasi belajar membaca di aplikasis tersebut ada

contoh nama keluarga seperti nenek, kakek, ibu, ayah, dan lainnya dilengkapi dengan suara dan huruf sehingga memudahkan siswa mengenal huruf dalam membaca. Setelah proses pembelajaran peneliti menyarankan siswa menginstal aplikasi tersebut dirumah dengan bimbingan orang tua.

kegiatan selanjutnya yaitu siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa dikelas 1B menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Soal *posttest* terdiri dari 20 soal dengan bentuk soal yang sama dengan soal *pretest*. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa selanjutnya diuji untuk menentukan adakah perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa sebelum menggunakan media berbasis *android* dan sesudah menggunakan. Berdasarkan hasil data di atas, menyatakan bahwa H_0 diterima dengan kesimpulan ada peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* di kelas 1B. siswa sudah bisa membedakan huruf konsonan p,b,dan d dan sudah mampu membaca kata, suku kata, kalimat.

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Dwi Ratnasari (Ratnawati & Vivianti, 2021) menunjukkan bahwa dalam implementasinya, aplikasi membaca ini mendapatkan respon positif baik dari anak prasekolah maupun orang tua. Anak merasa senang dan antusias dalam belajar membaca sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini memberikan dampak positif pada anak, anak menjadi lebih mudah dalam belajar membaca. Aplikasi ini dapat menjadi sarana belajar yang menarik dan atraktif di rumah. Oleh karena itu, orang tua dapat berperan aktif dalam mendampingi kegiatan belajar anak.

Kesimpulan

Penggunaan media interaktif berbasis *android* dapat dilakukan pada pembelajaran offline maupun online serta sehingga memudahkan dan membantu siswa dalam mengenal huruf, kata, suku kata, dan kalimat. Guru dapat menyesuaikan dengan tingkatan dan kemampuan siswa serta situasi dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian diketahui nilai signifikansi (2-tailed) dari *Pre-test* dan *Post-test* adalah $0.000 < 0.05$. Maka H_0 diterima artinya ada perbedaan dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dikelas 1B Sekolah Dasar Negeri 7 Muara Dua. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Keterbatasan Dalam Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya

1. Jumlah sampel yang hanya 33 siswa, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.
2. Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan zoom yang mana kurang efektif. Akan lebih baiknya dilakukan secara tata muka

Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1), 52–58. <https://doi.org/10.17509/eh.v13i1.25916>
- Anggriani, Y. (2020). *pemanfaatan gadget Dalam meningkatkan minat baca anak di keluarga*. 10(2), 138–147.
- Astutik, L. D. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kobela (Kotak Belajar Ajaib) pada Anak Kelompok B PAUD Smart Kids I Plemahan Tahun Pelajaran 2017/2018*. 02(12).
- Dewi, T. M., Mirnawati, & Dinerti. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Dan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Membaca Siswa pada Kelas II Di SDS 016 Muhammadiyah Karimun Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 1(2), 19–29.
- Fitriyah, V. K., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Media Baca Seru Dan Asyik (Barusik) Berbasis Android Untuk Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1365–1378.
- Halidjah, S. (2020). Pembelajaran Membaca Permulaan Dengan Strategi Kopasus Permainan Kubus Di Kelas I Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 14–27.
- Musa, M. M., & Atqia, W. (2021). Inovasi Pembelajaran Cepat Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar berbasis Media Pembelajaran Interaktif Android. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 16–38. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=IO1VEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA16&dq=kelebihan+game+edukasi&ots=bkv0aEgfTu&sig=AVwwwqU2RYDaXe3ILRjKjz-KBM%0Ahttp://103.142.62.229/index.php/semal/article/download/395/137>
- Muslimin, M., Tahir, M., & Patekkai, I. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MIS Sinoutu Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik

- (SAS). *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(1), 155–167.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3002>
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>
- Ratnawati, D., & Vivianti. (2021). Implementasi Media Belajar Membaca Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 130–141.
- Setyadhani, R. L., Pamadhi, H., & Wulandari, R. (2015). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar di kelas B TK ABA Gedongkiwo Mantrijeron Yogyakarta. *Journal Skripsi*, 1–10. [https://eprints.uny.ac.id/15785/2/3. BAB II.pdf](https://eprints.uny.ac.id/15785/2/3.BAB%20II.pdf)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*.
- Taseman, Akhmad, Aulia Puspita, D. P. S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Bahrul Ulum Surabaya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 138–147.