



Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar

Ferty Tri Widjowati^{1*}, Intan Rahmawati², Wawan Priyanto³ 

^{1,2,3} PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang, Indonesia

*Corresponding author: widyowatiferty@gmail.com

Abstract

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan membaca yang harus dimiliki oleh seorang siswa agar nantinya dapat melanjutkan pembelajaran ke materi yang lebih kompleks, melalui kegiatan membaca siswa akan memahami materi dengan mudah. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa kelas satu yang belum mampu membaca dengan lancar. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan karakteristik media pembelajaran Membaca Mengeja berbasis Aplikasi yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa kelas 1. Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, angket respon guru dan angket respon siswa serta angket kebutuhan guru. Hasil analisis data menunjukkan bahwa angket ahli materi dan ahli media pembelajaran adalah 93,43% dengan kategori "sangat baik". Hasil analisis angket respon guru adalah 96,6% dengan kategori "sangat baik". Hasil analisis angket respon siswa adalah 99,46% dengan kategori "sangat baik". Jadi, pengembangan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi untuk kelas I sekolah dasar layak digunakan pada pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan adalah media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi dapat digunakan guru dan siswa untuk media pembelajaran membaca.

Keywords: Pengembangan Media, Membaca Mengeja, Aplikasi

Abstract

The background this research was found in students grade 1 who have not been able to read fluently. The formulation of the problem is How the characteristics of application-based reading learning media for grade 1 elementary school? This research aims to develop characteristics that valid and practical Application-based Reading Spelling learning media. The type of this research is using Research and Development or Research and Development (R&D) using The ADDIE development model. Collecting data techniques are used validation assessments of material experts, learning media experts, teacher response questionnaires and, student response questionnaires, as well as teachers, needs questionnaires. The results of data analysis showed that the poll of materials experts and learning media experts was 93.43% with an "excellent" category. The results of the teacher response questionnaire analysis were 96.6% with an "excellent" category. The results of the students' response poll were 99.46% with an "excellent" category. In conclusion, the development of application-based reading learning media for grade 1 elementary schools is worth it to use on learning. The suggestion that would be conveyed is the application-based reading learning media will be used by the teachers and students for reading learning media.

Keywords: Media Development, Spelling Reading, Application

Introduction

Pembelajaran membaca merupakan pembelajaran yang membutuhkan perhatian dari seorang pendidik. Membaca sangat penting bagi pendidikan karena dengan membaca dapat

History:

Received : 02 August 2020
Revised : 09 September 2020
Accepted : 06 October 2020
Published : 30 November 2020

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 3.0 License



memperoleh ilmu pengetahuan, memperoleh informasi serta dapat memperbanyak perbendaharaan kata, ungkapan dan istilah (Ujiyanti Cahyaningsih, 2019; Yunita et al., 2017). Membaca mencakup beberapa aspek yaitu pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan membaca kreatif (Rahim, 2011). Dalam pembelajaran membaca siswa kelas satu akan diperkenalkan dengan membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan suatu ketrampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca dan lebih menitik beratkan pada kegiatan jasmani atau fisik (Dalman, 2017; Turahmat, 2010). Kegiatan membaca permulaan mencakup beberapa tahapan yaitu pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), kecepatan membaca bertaraf lambat (Hermansyah et al., 2019; Sabrina & Laily, 2016)

Untuk memudahkan proses belajar membaca permulaan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu untuk memahami suatu bacaan. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang berbentuk fisik dan didesain secara khusus untuk digunakan sebagai perantara penyampaian bahan pelajaran dari guru kepada anak didik, sehingga terjalin komunikasi serta interaksi yang efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018; Khairunnisak, 2015; Khotimah et al., 2020; Sugiarti et al., 2014). Dalam proses pembelajaran media pembelajaran berperan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). media pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa (Dwijayani, 2019). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk a) Memudahkan siswa dalam pembelajaran dikelas b) Menambah efisiensi dalam proses pembelajaran c) Membuat relevansi antar materi pembelajaran yang bertujuan untuk belajar d) konsentrasi siswa dalam pembelajaran (Hayati et al., 2017; Suryani et al., 2018).

Namun pada kenyataannya penggunaan media pada pembelajaran membaca permulaan masih sangat kurang, sehingga masih banyak siswa kelas 1 yang belum bisa membaca dengan baik. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Pedurungan Kidul 01, SDN Jomblang 03 dan SDN Tegalsari 01 yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran membaca permulaan belum ditemukan media yang mampu menyampaikan informasi secara keseluruhan dan bertahan lama. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dirasa adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 1 untuk belajar membaca. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran Membaca Mengeja berbasis Aplikasi. Media pembelajaran ini diterapkan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Tema 1 “Diriku” Sub Tema 4 “ Aku Istimewa” Semester 1. Media pembelajaran Aplikasi Membaca Mengeja merupakan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam pemahaman keterampilan membaca. Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi ini memiliki *slide* yang berisi pengenalan huruf, suku kata, kata, kalimat dan cerita anak. Selain terdapat materi didalam aplikasi terdapat soal untuk menambah kemampuan siswa mengenai membaca mengeja.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyawati & Sjarwo (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa VCD dapat membantu anak dalam proses belajar membaca sehingga terjadi peningkatan hasil belajar permulaan anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasanudin (2016) juga menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan aplikasi Bamboomedia BMGames Apps pintar membaca dapat menumbuhkan nilai karakter jujur, kerja keras, rasa ingin tahu, dan gemar membaca peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Kharisma & Arvianto (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan dengan

menggunakan aplikasi games pada android relevan untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar, serta mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk siswa khususnya siswa kelas 1.

Tujuan penelitian yaitu bertujuan untuk mengembangkan karakteristik media pembelajaran Membaca Mengeja berbasis Aplikasi yang validan dan praktis. Pengembangan media Membaca Mengeja berbasis aplikasi diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar membaca dengan optimal, sehingga siswa tersebut mampu memahami serta belajar pada keterampilan-keterampilan lainnya.

Materials and Methods

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk untuk mengembangkan karakteristik media pembelajaran Membaca Mengeja berbasis Aplikasi yang validan dan praktis, sehingga jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Gustiawati et al., 2020; Sugiyono, 2015). Pada penelitian pengembangan ini peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa Aplikasi Membaca Mengeja yang akan membantu siswa belajar membaca dari abjad sampai bacaan cerita

Penelitian dilaksanakan di SD Tegalsari 01 pada kelas I dengan jumlah sample yang diambil sebanyak 28 siswa. Desain pengembangan pada media Aplikasi Membaca Mengeja mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebagai berikut: a). Observasi, dengan melihat keadaan kelas 1 SD Tegalsari 01 tentang media pembelajaran dan memberi instrumen berupa wawancara tidak terstruktur dan angket, b). Wawancara, pada saat wawancara peneliti menggunakan teknik terstruktur dan tidak terstruktur, wawancara terstruktur dilakukan oleh guru terhadap media pembelajaran dan wawancara tidak terstruktur pada siswa pada saat mengamati media pembelajaran. c). Kuesioner, peneliti memberi angket kepada guru untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di kelas 1 SD Tegalsari 01, d). Dokumentasi, berupa foto pada saat proses wawancara dan observasi pada guru kelas 1.

Pada penelitian ini mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk baru. Media pembelajaran membaca menegeja berbasis aplikasi di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian terdapat respon guru dan respon siswa untuk mengetahui tanggapan atas media pembelajaran menegeja berbasis aplikasi.

Results and Discussion

Penelitian dilakukan di SDN Tegalsari 01 Semarang dengan jumlah 28 siswa. Pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi pada kelas 1 Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi pada kelas 1 Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan didasarkan pada siswa yang belum mampu membaca dengan lancar dan penggunaan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi yang tidak mampu bertahan dengan lama, sehingga siswa yang belum mampu membaca dengan lancar tidak mampu mengulang menggunakan media yang ada. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi dikembangkan untuk siswa kelas satu agar mampu belajar membaca sampai lancar

menggunakan media pembelajaran yang mampu digunakan secara terus menerus. Pemilihan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi didasarkan dari angket kebutuhan guru dan wawancara terstruktur pada tiga sekolah dasar yaitu SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang, SDN Jomblang 03 Semarang dan SDN Tegalsari 01 Semarang. Hasil angket dan wawancara terstruktur menyebutkan kurangnya media pembelajaran membaca yang bertahap dan dapat digunakan secara terus-menerus.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran membaca secara bertahap dan digunakan secara terus-menerus. Dengan adanya media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi untuk kelas 1 sekolah dasar mampu digunakan secara terus-menerus dan terdapat tahapan membaca. Media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi yang akan dikembangkan harus melalui tahap validasi materi dan media pembelajaran. uji validasi media dilakukan oleh bapak Fajar Setiawan, S.Pd dan ahli materi oleh ibu Anggun Dwi Setya P, M.Pd. Hasil validasi ahli media dan materi Perolehan skor ahli materi dan ahli media memperoleh skor 93,43%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori “sangat baik” yang berarti Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk kelas 1 layak digunakan dalam penelitian. Sedangkan ahli praktisi yaitu guru memperoleh skor sebesar 96,6% dimana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% sehingga Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi untuk kelas 1 layak digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran membaca mengeja dinyatakan “layak” dan dapat diuji cobakan dalam pembelajaran kelas I sekolah dasar. Uji coba media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi dilaksanakan di SDN Tegalsari 01 Semarang. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi. Kepraktisan media pembelajaran membaca mengeja ditentukan melalui hasil angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa. Hasil tanggapan guru dan siswa memperoleh presentase perolehan skor 99,46% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan angket respons guru memperoleh skor sebesar 96,6% dalam kategori “Sangat Baik”.

Menurut [Alannasir \(2016\)](#) media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Dalam masa pandemi covid-19 dimana siswa belum mampu mengikuti pembelajaran langsung di kelas, sehingga pembelajaran dilakukan secara virtual. Untuk menanggulangi hal tersebut perlunya media pembelajaran yang mampu digunakan walaupun berbeda ruang ataupun waktu. Hal tersebut selaras dengan pengembangan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi dimana media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara virtual. Sehingga siswa yang belum mampu membaca dapat tetap belajar walaupun berbeda ruang dan waktu. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Dimasa pandemic covid -19 diperlukan media pembelajaran yang efisien untuk menyampaikan materi terhadap siswa, dikarenakan antara guru dan siswa belum mampu bertemu secara langsung ([Bahtiar, 2019](#); [Jundu et al., 2019](#)). Hal ini selaras dengan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi yang dikebas dasar bebarapa tahapan dan soal dalam satu aplikasi. Sehingga media pembelajaran membaca mengeja mampu menjadi media pembelajaran yang efisien dikarenakan satu media pembelajaran mampu menampu beberapa tahapan membaca dan soal. [Priyanto \(2016\)](#) menyatakan bahwa “ *The combination of media such as video and audio with text makes them multimedia. The ability to get from one other makes them hypermedia*”. Memiliki arti jika hanya kombinasi video, audio dan teks maka disebut multimedia, dan jika memiliki kemampuan interaktif, maka media tersebut menjadi hypermedia. Dalam pengelompokan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi selaras dengan pernyataan tersebut. Bahwasanya media pembelajaran membaca mengeja merupakan media multimedia karena kombinasi video, audio dan teks.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi disusun untuk siswa yang belum mampu membaca dengan lancar. Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi memperoleh skor dari ahli materi dan ahli media memperoleh skor 93,43%. Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi juga memperoleh skor respon siswa 99,46% dan respons guru memperoleh skor sebesar 96,6%. Dalam hal ini Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk kelas 1 layak digunakan dalam pembelajaran.

References

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Bahtiar, R. S. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Papan Waktu Pada Pembelajaran Penghitungan Waktu Bagi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2857>
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. PT Rajagrafindo Persada.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Hasanudin, C. (2016). Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps Pintar Membaca Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa SD Menghadapi MEA. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.84>
- HAYATI, N., AHMAD, M. Y., & HARIANTO, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah Vol.*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Hermansyah, agus K., Tembang, Y., & Purwanty, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Warna Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Gudang Arang Merauke. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 104–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>

- Karo-Karo, Si. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Khairunnisak. (2015). Efektifitas Media Kartu Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jid.v15i2.577>
- 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. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Priyanto, W. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 120–135. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4252>
- Rahim, F. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. PT Bumi Aksara.
- Sabrina, A., & Laily, I. F. (2016). Perbandingan Kemampuan Membaca Permulaan Antara Siswa Kelas I Melalui Tk Dengan Tidak Melalui Tk di Mi PGM Kota Cirebon. *AL IBTIDA*, 3(2), 291–304. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.896>
- Sugiarti, Ln. L. P. Y., Putra, I. K. A., & Abadi, I. . G. S. (2014). Pengaruh model pembelajaran ttw (think talk write) berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri tahun ajaran 2013 / 2014. *E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.3220>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sulistiyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media video compact disc pada anak usia 5– 6 tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8064>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Turahmat. (2010). *Teknik-teknik membaca*. Pustaka najwa.
- Ujianti Cahyaningsih. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Yunita, Y., Fitri, F., & Zulfahita, Z. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca Ekstensif Menggunakan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching pada Siswa Kelas VIII D MTs Negeri Singkawang Tahun Ajaran 2016/2017. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v2i1.231>