



Aplikasi Android Belajar Membaca (KEJARBACA): Minat Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Luh Lista Santi Widiani^{1*}, Putu Nanci Riastini², Dewa Gede Firstia Wirabrata³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singara, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 22, 2022

Accepted October 14, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Aplikasi Android, Membaca, Minat Baca, Kejar Baca

Keywords:

Android Application, Reading, Reading Interest, Pursue Reading



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Permasalahan saat ini yaitu minat membaca siswa yang sangat rendah. Beberapa siswa menganggap kegiatan membaca sangat membosankan. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi android belajar membaca (KEJARBACA) yang dapat meningkatkan minat membaca pada siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu research and development menggunakan model ADDIE. Aplikasi KEJARBACA yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi oleh 2 para ahli. Populasi penelitian berjumlah 6 orang, dan sampel penelitian berjumlah 6 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kuesioner, dan studi dokumentasi. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu lembar *rating scale*. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistic inferensial. Hasil penelitian yaitu hasil penilaian dari ahli isi produk mendapatkan validitas sangat tinggi. Hasil penilaian dari guru sangat tinggi, dan siswa validitas sangat tinggi. Hasil uji efektifitas menunjukkan terdapat hasil yang signifikan peningkatan minat membaca siswa. Disimpulkan bahwa aplikasi android belajar membaca (KEJARBACA) dapat meningkatkan minat membaca pada siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

The current problem is that students' reading interest is shallow. Some students find reading very dull. This study aims to produce an android application for learning to read (KEJARBACA), which can increase reading interest in elementary school students. This type of research is research and development using the ADDIE model. 2 experts then validate the KEJARBACA application that has been developed. The research population was 6 people, and the research sample amounted to 6 people. Data collection methods used are observation, questionnaires, and documentation studies. The instrument used in collecting data is the rating scale sheet. The techniques used in analyzing the data are descriptive qualitative, quantitative, and inferential statistics. The study's results, namely the assessment of product content experts, obtained very high validity. The results of the teacher's assessment are very high, and the students' validity is very high. The results of the effectiveness test showed that there were significant results in increasing students' interest in reading. It was concluded that the learning to read android application (KEJARBACA) could increase reading interest in elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa sekolah dasar yaitu membaca. Membaca dapat dikatakan sebagai proses yang diawali dengan cara melihat dan dilanjutkan dengan penerimaan informasi berdasarkan perhatian ataupun persepsi yang menghasilkan pemahaman di otak (Aydm & Bağcı Ayrancı, 2018; Balan et al., 2019). Keterampilan membaca ini bersifat reseptif karena siswa memperoleh informasi melalui media tulis (Hochweber & Vieluf, 2018; Vuong et al., 2019). Siswa dapat memahami informasi melalui kegiatan membaca. Keterampilan membaca ini merupakan aspek yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa pertama kali karena dalam menyerap informasi pembelajaran dilakukan melalui kegiatan membaca (Havisa et al., 2021; Tahmidaten & Krismanto, 2020). Kegiatan membaca ini juga sangat penting untuk dilakukan oleh siswa agar siswa dapat memperoleh informasi dari sumber yang berbeda. Aktivitas membaca ini juga dapat meningkatkan daya pikir siswa sehingga dapat menambah wawasan (Muriani et al., 2018; Sismulyasih, 2018; Sobakhah & Afakhrul, 2019). Selain itu membaca juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi siswa. Pentingnya membaca bagi siswa maka kegiatan ini harus ditanamkan sedini mungkin.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu kemampuan membaca siswa yang sangat rendah. Hal ini ditemukan dari beberapa penelitian yang menyatakan bahwa beberapa siswa kesulitan dalam membaca karena siswa menganggap kegiatan membaca sangat membosankan (Amil et al., 2021).

*Corresponding author.

E-mail addresses: sawidkelapamuda@gmail.com (Luh Lista Santi Widiani)

Temuan lainnya mengungkapkan siswa masih kurang memahami isi yang disajikan dalam bacaan sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang kurang baik (Alfin, 2019; Saadati & Sadli, 2019). Selain itu kemampuan dalam menyelesaikan soal membaca pemahaman dikategorikan rendah. Kemampuan literasi siswa seperti bernalar, menyimak hasil bacaan, dan menterjemahkan bacaan masih rendah (Saadati & Sadli, 2019; Sismulyasih, 2018). Hal ini disebabkan karena penggunaan bahasa wacana yang sangat sulit dan topik wacana yang tidak sesuai dengan perkembangan siswa yang menyebabkan siswa kesulitan menyerap informasi.

Temuan penelitian lainnya mengungkapkan bahwa faktor penyebab kesulitan siswa dalam memahami bacaan yaitu rendahnya kemampuan guru dalam memberikan umpan balik sehingga terjadi kesalahpahaman (Alfin, 2019; Harahap et al., 2021). Dalam kegiatan membaca siswa cenderung kurang berkonsentrasi dikarenakan bacaan yang kurang menarik dan sulit menumbuhkan minat baca siswa (Gogahu & Prasetyo, 2020; Salsabilah et al., 2020). Rendahnya minat siswa dalam membaca disebabkan pula karena kurangnya sarana pembelajaran yang dapat membantu dan menarik perhatian siswa dalam belajar dan membaca (Rusmono & Alghazali, 2019a). Permasalahan lainnya yaitu rendahnya kemampuan membaca awal siswa dan kurangnya dukungan guru untuk membimbing siswa dalam membaca sehingga siswa merasa malas ketika melaksanakan kegiatan membaca (Nurcholis & Istiningsih, 2021; Wijayanti et al., 2020). Dukungan dari keluarga juga kurang dalam mendampingi anak membaca sehingga anak sejak dini terbiasa untuk membaca (Fikriyah et al., 2020).

Permasalahan ini juga ditemukan di SD Negeri 2 Busungbiu. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III mengungkapkan bahwa siswa hanya bisa membaca dengan kata yang pendek seperti 1 sampai 2 suku kata. Selain itu ditemukan bahwa kurangnya minat siswa dalam membaca. Guru mengungkapkan siswa belum mampu membaca huruf dengan tepat sehingga siswa kurang mampu membaca Susunan kalimat dengan baik dan benar. Siswa kurang percaya diri ketika diarahkan untuk membaca di depan dan minat siswa untuk belajar membaca juga masih kurang. Permasalahan ini disebabkan oleh lingkungan keluarga yang tidak pernah membiasakan anaknya untuk membaca sejak dini. Selain itu, minimnya sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah yang dapat mendukung kegiatan siswa untuk membaca juga merupakan salah satu faktor yang membuat siswa kesulitan dalam membaca. Sekolah kurang menyediakan buku yang kreatif dan inovatif serta media yang sesuai dengan karakteristik siswa yang dapat membantu siswa untuk belajar membaca. Dalam kegiatan pembelajaran, media juga masih sangat sederhana dan terbatas sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar. Guru juga mengungkapkan bahwa kesulitan untuk mengembangkan media yang dapat menarik perhatian dan minat membaca siswa. Permasalahan ini tentu berdampak pada kemampuan siswa dalam menyerap informasi yang sangat kurang dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Salah satu upaya dalam meningkatkan minat membaca siswa yaitu dengan menerapkan sebuah media yang menarik yang dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca. Media pembelajaran yang sesuai dan memenuhi standar media pembelajaran yang baik dapat menarik perhatian siswa dan membantu meningkatkan minat baca siswa serta keterampilan siswa dalam membaca (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Gogahu & Prasetyo, 2020). Hal ini disebabkan karena media dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung (Halimah, 2019; Maula & Fatmawati, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media belajar membaca. Media belajar membaca ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak sekolah dasar yang dilengkapi dengan materi pembelajaran dan terdapat visualisasi abjad, suku kata, dan gambar yang dapat membantu dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini berbentuk sebuah aplikasi belajar membaca yang bisa disebut dengan KEJARBACA. Aplikasi yang akan dikembangkan ini memiliki beberapa komponen seperti gambar yang sesuai karakteristik siswa, animasi, pengenalan kalimat, formative assessment dan summative assessment.

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa diperlukan sebuah media belajar yang kreatif yang dapat merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa secara maksimal (Havisa et al., 2021; Rusmono & Alghazali, 2019b). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dan inovatif dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan (Amil et al., 2021; Sobakhah & Afakhrul, 2019). Belum adanya kajian penelitian yang mengembangkan aplikasi belajar membaca untuk siswa sekolah dasar yang dapat membangkitkan minat membaca siswa. Kelebihan aplikasi ini yaitu dilengkapi dengan membaca kata dan kalimat yang dapat memfasilitasi siswa untuk berlatih membaca secara mandiri dan akan membangkitkan minat membaca siswa. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi android belajar membaca (KEJARBACA) yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar. Aplikasi belajar membaca "KejarBaca" diharapkan dapat membantu siswa belajar membaca dan meningkatkan motivasi belajar membaca.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu research and development. Model pengembangan media menggunakan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Wicaksana et al, 2019). Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis kompetensi yang dicapai peserta didik, serta analisis karakteristik siswa. Tahap perancangan dilakukan merancang desain media belajar membaca “KejarBaca”. Tahap pengembangan dilakukan pengembangan media, uji validitas instrument, dan uji produk. Tahap implementasi dilakukan mengimplementasikan media di lapangan untuk mengetahui pengaruhnya. Tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif dan sumatif.

Uji coba mengambil sampel satu kelas pada kelas III SD Negeri 2 Busungbiu. Uji coba dilakukan dengan menggunakan desain pre eksperimen, one shoot case study. Uji coba produk pada tahap implementasi (implementation) dilakukan menggunakan pre eksperimen, one shoot case study. subjek dalam penelitian ini adalah KEJARBACA, sedangkan objek dalam penelitian pengembangan ini adalah validitas isi, respon pengguna, dan efektivitas produk. subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Busungbiu, sedangkan objek dalam penelitian pengembangan ini adalah minat membaca siswa. Populasi penelitian berjumlah 8 orang, dan sampel penelitian berjumlah 6 orang.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, observasi kualitatif untuk memperoleh analisis kebutuhan, observasi kuantitatif untuk memperoleh data terkait dengan validitas isi, respon siswa, dan efektivitas dari KEJARBACA, wawancara, kuisioner/angket, serta studi dokumen. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu lembar *rating scale*, yang disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli dan Praktisi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Format	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada aplikasi belajar.	1
		Keserasian pemilihan huruf dan ukuran.	1
		Kesesuaian tata letak/layout komponen.	1
2	Isi	Kesesuaian aplikasi dengan materi pembelajaran	1
		Kelengkapan materi/informasi yang dimuat	1
		Dalam aplikasi belajar, akomodasi gaya belajar siswa, kelengkapan <i>formative</i> dan <i>summative assessment</i> .	1
3	Bahasa	Kejelasan bahasa yang digunakan	1
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan.	1
5	Kepraktisan	Keefektifan struktur kalimat yang digunakan	1
		Kemudahan penggunaan aplikasi belajar.	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kebahasaan	Kesesuaian penggunaan bahasa sehingga mudah dipahami siswa	1
2	Isi	Kesesuaian isi aplikasi dengan kegiatan membaca	1
3	Bahasa	Kejelasan bahasa yang digunakan	1
4	Kepraktisan	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	1
		Kemudahan penggunaan aplikasi belajar.	1
Jumlah			5

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Minat Membaca

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kesenangan Membaca	Perasaan senang terhadap suatu bahan bacaan	1
2	Ketertarikan Membaca	Ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan yang dibaca	1
3	Keterlibatan Membaca	Ketertarikan siswa akan suatu bahan bacaan atau objek tertentu, yang nantinya tertarik untuk mengerjakannya	1
4	Frekuensi dan waktu Membaca	Frekuensi keseringan dan waktu yang digunakan siswa untuk membaca	1
Jumlah			4

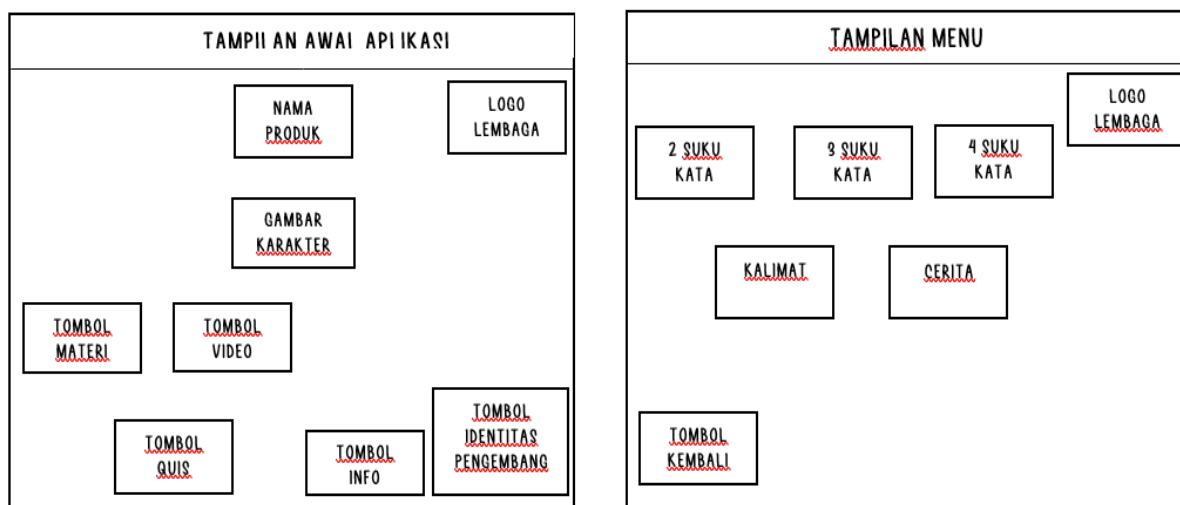
Analisis data pada penelitian ini yaitu: (1) melakukan uji validitas instrumen dengan rumus *Gregory* dan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *cronbach's alpha*; (2) melakukan analisis data kualitatif dengan menggunakan teknik deskriptif yaitu mengolah data dengan menggunakan komentar, dan saran; (3) melakukan analisis validitas isi media aplikasi android belajar membaca (KEJARBACA) dengan menggunakan rumus *Aiken*; (3) melakukan analisis respon pengguna (siswa dan guru) dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*); dan (4) melakukan efektivitas media aplikasi android belajar membaca (KEJARBACA) menggunakan rumus uji *paired sample t-test* dengan aplikasi *SPSS*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi android belajar membaca (KEJARBACA) untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III Sekolah Dasar dengan menggunakan ADDIE. Pertama, analisis. Hasil tahap analisis yaitu masalah yang dialami berkaitan mengenai upaya meningkatkan minat membaca siswa yaitu 100%, menggunakan media pembelajaran 100%, meningkatkan motivasi belajar siswa 50%. Keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Android untuk membaca 25% terampil, 75% tidak terampil. Media belajar yang membantu siswa untuk belajar membaca 100% video, 12,5% gambar, 100% animasi. Siswa pernah menggunakan Handphone untuk belajar membaca 100% pernah. Media belajar android yang menggunakan Handphone untuk membantu siswa belajar membaca 100%. Aplikasi KEJARBACA dikembangkan 100%. Komponen yang diinginkan pada KEJARBACA 91,5% kuis atau soal, 2,8% gambar, 73,2% kalimat, 78,9% kata, 88,7% formative assessment dan summative assessment. Aplikasi KEJARBACA yang diinginkan 100% offline. Kelengkapan untuk belajar secara online 100% iya. Game yang diharapkan dalam KEJARBACA 15,5% tebak kata, 97,2% susun kata, 5,6% tebak gambar.

Kedua, desain. Tahap ini dilakukan merancang media, dan penyusunan instrument. Tahap perancangan desain aplikasi KEJARBACA. Komponen yang dikembangkan pada Aplikasi KEJARBCA yaitu gambar, animasi, pengenalan kalimat, *formative assessment* dan *summative assessment*. Setelah perancangan desain aplikasi KEJARBACA selesai, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Adapun hasil perancangan aplikasi KEJARBACA disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Perancangan Aplikasi KEJARBACA

Ketiga, pengembangan. Rancangan aplikasi KEJARBACA yang telah selesai kemudian dikembangkan menjadi aplikasi KEJARBACA. Pada tampilan awal terdapat judul Aplikasi, logo Undiksha, tombol info, tombol profil pengembang, tombol video, tombol materi, tombol game atau kuis, dan diiringi dengan audio sebagai backsound. Tampilan aplikasi saat dimainkan memuat konten berupa karakter kartun, materi, petunjuk penggunaan, info pengembang, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, game, dan audio. Adapun hasil pengembangan Aplikasi KEJARBACA disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil Pengembangan Aplikasi KEJARBACA

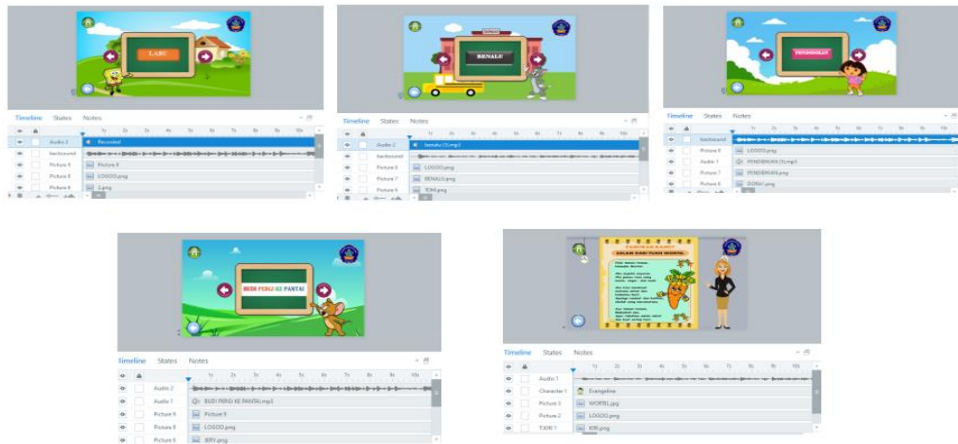
Aplikasi KEJARBACA yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi oleh 2 para ahli, 2 praktisi, dan uji coba pada 6 orang siswa. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli isi produk yaitu berada pada rentang $\geq 0,80$. Hal tersebut produk dinyatakan valid dengan tingkat validitas sangat tinggi. Hasil penilaian dari guru yaitu rata-rata respon guru terhadap Aplikasi KEJARBACA adalah 3,9 atau dengan rata-rata persentase yaitu sebesar 97%. Nilai ini dikategorikan sangat baik karena berada pada rentang $3,25 < X \leq 4,00$ pada saat dikonversikan. Hasil ini menunjukkan respon guru dinyatakan valid dengan tingkat validitas sangat baik. Hasil respon siswa yaitu Rata-rata respon siswa terhadap Aplikasi KEJARBACA adalah 3,9 atau dengan rata-rata persentase yaitu sebesar 97%. Nilai ini dikategorikan sangat baik karena berada pada rentang $3,25 < X \leq 4,00$ pada saat dikonversikan. Hasil ini menunjukkan respon siswa dinyatakan valid dengan tingkat validitas sangat baik.

Kemempat, implementasi. Tahap implementasi dilaksanakan melalui tahap implementasi di kelas. Setelah dilakukan implementasi produk di kelas kemudian diuji efektifitasnya menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji normalitas varians, di dapatkan data hasil normalitas berbantuan program SPSS Statstics 17 dapat diketahui nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov $0,110 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians, nilai signifikansi pada kolom Based on Mean menunjukkan harga sebesar 0,0820 sehingga data hasil penelitian dinyatakan homogen. Hasil uji t , diperoleh hasil $0,000 < 0,005$, sehingga terdapat hasil yang signifikan peningkatan minat membaca siswa kelas III SD Negeri 2 Busungbiu setelah diberikan Aplikasi KEJARBACA. Hasil uji t disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman hasil Uji-t 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	Pre Eksperimen- Post Eksperimen	-18,833	0,753	0,307	-19,623	-18,043	-61,283	5	0,000

Kelima, evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan dengan dua tahap yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hasil evaluasi formatif yaitu pada tahap perancangan beberapa masukan dari dosen pembimbing untuk perbaikan produk. Hasil ebaluasi yaitu menambahkan backsound pada background, menambahkan audio pada suku kata dan kalimat, dan menambahkan cerita. Hasil perbaikan disajikan pada Gambar 3. Pada tahap pengembangan hasil evaluasi yaitu merapikan pengetikan petunjuk penggunaan, menambahkan tujuan pembelajaran, mengubah jenis huruf pada tampilan menu, video diberi sumber, penempatan icon, dan pemilihan background. Perbaikan produk disajikan pada Gambar 4. Pada Evaluasi sumatif dilaksanakan di akhir kegiatan. Hasil evaluasi pada tahap ini yaitu terdapat perbedaan minat membaca siswa di SD Negeri 2 Busungbiu setelah belajar membaca menggunakan aplikasi KEJARBACA.



Gambar 3. Hasil Perbaikan Tahap Perancangan



Gambar 4. Hasil Perbaikan Tahap Pengembangan

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan bahwa aplikasi KEJARBACA berpengaruh positif terhadap minat baca siswa. Hal ini disebabkan karena pertama, aplikasi KEJARBACA meningkatkan minat membaca siswa. Dalam aplikasi aplikasi KEJARBACA *formatif assessment* dan *sumative assessment* yang memiliki peranan untuk meningkatkan minat baca siswa. *Formative assessment* adalah penilaian yang dapat dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung (Chen & Chen, 2019; Ismail & Mohammad, 2017). *Formative assessment* dalam kegiatan pembelajaran yang memuat game ataupun kuis yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa semangat dalam belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa yang semangat dalam belajar dapat meningkatkan kemampuan ataupun keterampilan (Hendri et al., 2020; Juniari, 2021; Wulandari, 2020). *Formative assessment* ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan minat baca siswa karena siswa tertantang untuk mengikuti kegiatan belajar. Siswa merasa senang karena guru selalu menilai hasil pekerjaannya dan mendapatkan umpan balik yang akan mempengaruhi pengetahuan siswa. Pemberian umpan balik yang dilakukan oleh guru dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Rizalni et al., 2019; Umi Fatimah & Alfath, 2019). Selain itu aplikasi KEJARBACA juga dilengkapi dengan adanya *summative assessment*. *Summative assessment* merupakan penilaian yang dilakukan pada saat akhir pembelajaran (Meyer-Beining et al., 2018; Yüksel & Gündüz, 2017). *Summative assessment* ini memuat bahan bacaan baru berupa cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa. Cerita baru tersebut terdapat di aplikasi Android sehingga dapat meningkatkan semangat membaca siswa.

Kedua, aplikasi KEJARBACA sangat baik karena dilengkapi dengan game. *Game* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan mengetahui pemahaman siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Akman & Çakır, 2020; Rahardja et al., 2019). *Game* yang disediakan pada Aplikasi berupa game kuis susun kata. *Game* dapat memberikan wawasan yang membuat siswa dapat melatih kemampuan kognitif (Kusuma et al., 2021; Syawaluddin et al., 2020). Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa *game* dapat merangsang siswa untuk belajar dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya (Rahardja et al., 2019; Syawaluddin et al., 2020). *Game* sesungguhnya akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran jika guru mampu mengemas *game* tersebut dengan baik dan sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa *game* berfungsi sebagai media yang dapat menghubungkan unsur edukasi dengan hiburan sehingga kegiatan pembelajaran secara bermain. (Harjanta & Herlambang, 2018; Purwaningrum et al., 2017). Tujuan dikembangkannya *game* yaitu menarik perhatian siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik (Agung et al., 2019; Suryaningsih & Rimpiati, 2018).

Ketiga, aplikasi KEJARBACA sangat baik karena sangat mudah digunakan oleh siswa. Aplikasi android yang telah dikembangkan dapat diakses melalui laptop ataupun handphone yang akan memudahkan siswa belajar dimanapun. Manfaat aplikasi android yaitu ketersediaan bahan ajar yang dapat diakses setiap saat dan menyajikan materi yang menarik (Ahdan et al., 2020; Astuti et al., 2017). Penelitian sebelumnya mengungkapkan materi yang baik akan memudahkan siswa dalam belajar (Diani & Nurhayati, 2019; Husnulwati et al., 2019). Aplikasi Android ini dikembangkan dengan baik sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah. Selain itu aplikasi Android ini juga membuat siswa tertarik terhadap materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi android dapat dijadikan pendekatan yang dapat meningkatkan minat siswa terutama minat membaca. Siswa dapat belajar dengan menggunakan ponsel sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media yang dikemas dengan baik dapat membantu siswa untuk memahami materi (Astutia et al., 2017; Putra & Sujana, 2020). Penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan minat membaca pada siswa (Amini & Suyadi, 2020; Sobakhah & Afakhrul, 2019). Dapat disimpulkan bahwa penerapan media dalam pembelajaran sangat penting karena memfasilitasi siswa dalam belajar. Implikasi penelitian ini yaitu aplikasi KEJARBACA dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan membantu siswa dalam belajar. Aplikasi KEJARBACA dapat diakses melalui link atau playstore, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses Aplikasi KEJARBACA.

4. SIMPULAN

Aplikasi KEJARBACA memperoleh indeks validitas sangat valid. Respon guru terhadap Aplikasi KEJARBACA memperoleh skor sangat baik. Respon siswa terhadap Aplikasi KEJARBACA memperoleh skor sangat baik. Disimpulkan aplikasi KEJARBACA efektif digunakan dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Guna, & Pudjawan. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 2019. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21669>.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>.
- Akman, E., & Çakır, R. (2020). The effect of educational virtual reality game on primary school students' achievement and engagement in mathematics. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1841800>.
- Alfin, J. (2019). Pengembangan Materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai Bahan Ajar Literasi Membaca di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 7(1), 71–88. <https://doi.org/10.15642/jpai.2019.7.1.71-88>.
- Amil, A. J., Setyawan, A., & Dellia, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa Di Madura Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 5(1). <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.8628>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>.
- Astutia, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>.
- Aydın, G., & Bağcı Ayrancı, B. (2018). Reading Preferences of Middle School Students. *World Journal of Education*, 8(2), 127. <https://doi.org/10.5430/wje.v8n2p127>.
- Balan, S., Katenga, J. E., & Simon, A. (2019). "Reading Habits and their Influence on Academic Achievement

- among Students at Asia Pacific International University, Thailand." *Abstract Proceedings International Scholars Conference*, 7(1), 1469–1495. <https://doi.org/10.35974/isc.v7i1.928>.
- Chen, C.-M., & Chen, M.-C. (2019). Mobile formative assessment tool based on data mining techniques for supporting web-based learning. *Computers & Education*, 5(2). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.08.005>.
- Diani, D. R., & Nurhayati, D. S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7, 2. <https://doi.org/10.20961/basastra.v7i2.37800>.
- Dwi agus setiawan, & Nur Kumala, F. (2020). Multimedia Interaktif Tipe Adobe Flash CS6 Berbasis Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Literasi Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 32–49. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14358>.
- Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 94–107. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43937>.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.
- Halimah. (2019). Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Peradaban Islam*, 1(1), 171–191. <https://doi.org/10.22373/tadabbur.v1i1.55>.
- Harahap, D. M., Harahap, R., & Solin, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Untuk Kegiatan Literasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(2), 94–98. <https://doi.org/10.32696/jp2bs.v6i2.942>.
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91–97. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>.
- Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.765>.
- Hendri, M., Pramudya, L., Ika, N., & Pratiwi, S. (2020). Analisis hubungan karakter semangat kebangsaan dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.25209>.
- Hochweber, J., & Vieluf, S. (2018). Gender differences in reading achievement and enjoyment of reading: The role of perceived teaching quality. *Journal of Educational Research*, 111(3), 268–283. <https://doi.org/10.1080/00220671.2016.1253536>.
- Husnulwati, S., Sardana, L., & Suryati, S. (2019). Pengembangan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Android. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 252. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.21013>.
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2). <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>.
- Juniari, I. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Kusuma, G. P., Suryapranata, L. K. P., & Utomo, Y. (2021). Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform. *Procedia Computer Science*, 179. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.078>.
- Maula, N. R., & Fatmawati, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku (Kayanya Alam Negeriku) Berbasis STEM Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 97. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.22351>.
- Meyer-Beining, J., Vigmo, S., & Mäkitalo, Å. (2018). The Swedish grade conference: A dialogical study of face-to-face delivery of summative assessment in higher education. *Learning, Culture and Social Interaction*, 19(May), 134–145. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2018.05.004>.
- Muriani, Y., MS, Z., & Suseno, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.469>.
- Nurcholis, R. A., & Istiningsih, G. (2021). Problematika dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas Rendah di SD Negeri Butuh. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 189–195. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.206>.

- Purwaningrum, S. W., Saurina, N., & Adisusilo, A. K. (2017). Systematic Review to Compare Serious Game and Traditional Learning to Engage Children doClean and Healthy Lifestyle. *International Journal of Engineering Research and Application*, 7(4), 18–26. <https://doi.org/10.9790/9622-0704041826>.
- Putra, I. G. D., & Sujana. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Educational Technology*, 4, 103–109. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Rahardja, U., Hariguna, T., & Aini, Q. (2019). Understanding the impact of determinants in game learning acceptance: An empirical study. *International Journal of Education and Practice*, 7(3). <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.73.136.145>.
- Rizalni, R. L., Trisnadoli, A., & Zul, M. I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Mobile Makhluk Hidup Kelas Reptilia Untuk Siswa Smp. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(2), 87. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i2.17880>.
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019a). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>.
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019b). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>.
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>.
- Salsabilah, I. D., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2020). Proses Penanaman Karakter Gemar Membaca Pada Siswa Kelas Iii Melalui Pelaksanaan Program Literasi di Sdn Banjar Sari 5. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v4i2.682>.
- Sismulyasih, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Strategi Bengkel Literasi Pada Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 68. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5341>.
- Sobakhah, L. B., & Afakhrul, M. B. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Membaca Puisi Kelas I SD. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 62–70. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1129>.
- Suryaningsih, N. M. A., & Rimpiati, N. L. (2018). Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 194–201. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>.
- Umi Fatimah, L., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>.
- Vuong, Q. H., Le, A. V., La, V. P., Vuong, T. T., Do, T. H., Vuong, H. M., Do, D. L., Hoang, P. H., Vu, T. H., Ho, M. T., & Ho, M. T. (2019). A dataset of vietnamese junior high school students' reading preferences and habits. *Data*, 4(49), 1–12. <https://doi.org/10.3390/data4020049>.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 48–59. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Wijayanti, S. H., Utami, N., Pratikto, A., & Pramono, H. (2020). Menggerakkan Literasi Baca-Tulis Di Rusunawa Muara Baru Pluit. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v2i2.7234>.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.
- Yüksel, H. S., & Gündüz, N. (2017). Formative and Summative Assessment in Higher Education: Opinions and Practices of Instructors. *European Journal of Education Studies*, 3(8), 336–356. <https://doi.org/10.5281/zenodo.832999>.