

# 8. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF B...

By: Sri Supiyati

As of: Jun 25, 2024 11:15:35 AM  
2,720 words - 5 matches - 2 sources

Similarity Index

6%

Mode: Similarity Report ▾

paper text:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MEMBACA PERMULAAN Baiq Nurul Wahidah1, Sri Supiyati2, Donna Buedi Maritasari3 Pendidikan Dasar, Universitas**

1

Hmzanwadi 1baiqnurulwahidah983@gmail.com , 2sri.supiyati@hamzanwadi.ac.id , 3boediselong@gmail.com ABSTRACT In this era of digitalism, all information can be accessed easily through various technologies such as mobile phones / cellphones, laptops, TVs, radio, and so on. Technology has a positive impact on the world of education. This research and development aims to develop android-based interactive learning media. This research and development uses the ADDIE model which consists of five steps, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) implementation, and (5) Evaluation. The validation test results from the material expert validation are 40. If calculated to the formula, the result becomes 80%. The value is in the interval 61%-80% with the category "Valid/Good". The value obtained from the results of media expert validation is 77. If calculated into a five-scale formula, the result becomes 91%. The value is in the interval 81%-100% with the category "Very Valid/Very Good". And the value obtained from the results of linguist validation is 48. If calculated into the formula, the result becomes 96%. The value is in the interval 81%-100% with the category "Very Valid/Very Good". So it can be concluded that this android-based interactive media is valid, effective to use. Keywords: interactive learning media, android, reading beginnings. ABSTRAK Di era digitalisme ini, Segala informasi dapat diakses dengan mudah melalui berbagai teknologi seperti handphone/hp, laptop, TV, radio, dan lain sebagainya. Teknologi memberikan dampak positif untuk dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu: (1) Analysis (analisis), (2) Design (perancangan), (3) Developmen (pengembangan), (4) implementation (implementasi), dan (5) Evaluation (evaluasi). Hasil uji validasi dari validasi ahli materi yaitu 40. Jika kalkulasikan ke rumus hasilnya menjadi 80%. Nilai tersebut berada pada interval 61%-80% dengan kategori "Valid/Baik". Nilai yang diperoleh dari hasil validasi ahli media yaitu 77. Jika dihitung ke dalam rumus skala lima hasilnya menjadi 91%. Nilai tersebut berada pada interval 81%-100% dengan kategori "Sangat Valid/Sangat Baik". Dan nilai yang diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa yaitu 48. Jika dihitung ke dalam rumus hasilnya menjadi 96%. Nilai tersebut berada pada interval 81%-100% dengan kategori "Sangat Valid/Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis android ini sudah valid, efektif untuk digunakan. Kata kunci: media pembelajaran interaktif, android, membaca permulaan. A. Pendahuluan Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan suatu jenjang pendidikan dasar dalam sistem pendidikan suatu negara. Keberhasilan pendidikan di sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan selanjutnya. Hal tersebut karena Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) berperan penting dalam menumbuhkan keterampilan dasar yang merupakan prasyarat bagi kehidupan bermasyarakat. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki anak SD/MI yaitu keterampilan membaca. Menurut Dalman (dalam (Meliyawati, 2016), membaca adalah suatu kegiatan berpikir dengan menemukan informasi pada tulisan. Seseorang yang gemar membaca akan memperoleh informasi baru, wawasan mereka akan bertambah dan mereka dapat menghadapi rumitnya tantangan zaman. Keadaan tersebut menggambarkan begitu pentingnya membaca dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, sangat penting memperkenalkan membaca pada usia dini, khususnya kelas 1 SD/MI. Keterampilan membaca yang diajarkan pada siswa kelas 1 SD/MI dinamakan membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan langkah pertama belajar membaca yang diajarkan di kelas rendah yang dimana siswa akan diperkenalkan dengan huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa dengan teks tertentu (Muammar, 2020:12). Membaca permulaan memiliki tujuan yaitu untuk mempersiapkan siswa dalam memahami dan mengungkapkan kata-kata dengan intonasi benar sebagai dasar untuk belajar membaca lebih lanjut (Hapsari, 2019). Membaca permulaan memiliki beberapa tahapan yaitu mulai dari memperkenalkan berbagai huruf, suku kata, kata dan kalimat. Ketepatan membaca anak pada tahap membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan siswa dan kreativitas guru yang mengajar di kelas I. Seorang guru adalah pendidik profesional yang mengajarkan ilmu pengetahuan, membimbing, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa (Safitri, 2019). Meskipun guru yang mengajarkan ilmu pengetahuan, membimbing dan melatih siswa, bukan berarti ia lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa. Jika hal tersebut terjadi, maka pembelajaran akan terlihat membosankan dan siswa akan cepat mengantuk saat menerima pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam mengajarkan membaca permulaan kepada siswa kelas 1 membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa untuk belajar membaca. Media pembelajaran adalah suatu alat yang menjadi pendukung dalam keberhasilan menyampaikan informasi tentang materi yang dipelajari (Fitriyah & Sukartiningih, 2022). Selain itu, Media pembelajaran juga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kehadiran media pembelajaran membuat guru tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber belajar. Namun guru dianggap sebagai fasilitator, yang artinya guru bertugas memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa

hal yang perlu dipertimbangkan sebelum digunakan yaitu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, kondisi siswa, guru dan kondisi lingkungan belajar siswa. Di era digitalisme ini, segala informasi dapat diakses dengan mudah melalui berbagai teknologi seperti handphone/hp, laptop, TV, radio, dan lain sebagainya. Teknologi memberikan dampak positif untuk dunia pendidikan. Teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dan siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas 1 di SDN 2 Nyiur Tebel. Pada pembelajaran membaca permulaan ternyata masih jauh dari apa yang diharapkan. Diantaranya ialah pertama, dalam mengajarkan membaca permulaan kepada siswa guru masih menggunakan metode mengajar konvensional yang dimana guru menuliskan huruf dan kata di papan tulis kemudian dilanjutkan dengan meminta siswa untuk mengikuti guru membaca huruf yang tertulis di papan tulis dan hal tersebut dilakukan setiap hari. Sehingga, hal tersebut tentu saja membuat siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, guru hanya menggunakan media berbentuk buku bacaan yang sudah beberapa kali dicetak (di fotocopy) sehingga buku tersebut tidak berwarna dan terlihat sangat buram sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk membaca menggunakan buku tersebut. Ke-tiga, Permasalahan lain yang menjadi penyebab banyaknya siswa kelas 1 yang tidak bisa membaca yaitu kurangnya perhatian dari kedua orang tua dalam hal mengajarkan anak membaca. Rata-rata orang tua siswa berprofesi sebagai pedagang dan buruh. Hal itu, tentunya membuat orang tua tidak memiliki waktu luang dalam mengajarkan anak mereka membaca di rumah. Padahal siswa lebih banyak menghabiskan waktu mereka di rumah dibandingkan dengan di sekolah. Namun, tetap saja orang tua siswa hanya mengandalkan guru yang ada sekolah untuk mengajarkan anak mereka membaca. Keempat, tidak adanya media pembelajaran yang digunakan siswa untuk belajar membaca di rumah. Orang tua siswa hanya mengandalkan media pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Ini dibuktikan dari beberapa orang tua siswa datang ke sekolah meminta buku bacaan yang digunakan guru mengajarkan siswa membaca di sekolah. Kelima, rata-rata latar belakang orang tua siswa tidak bersekolah, sehingga tidak memungkinkan untuk mengajarkan anak mereka membaca di rumah. Hal tersebut tentunya akan membuat siswa terlambat dalam membaca permulaan. Keenam, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa dengan memberikan instrumen yang berupa angket kepada siswa di sekolah tersebut. Keseluruhan dari siswa tersebut menyatakan bahwa ia lebih senang membaca menggunakan hp dibandingkan dengan menggunakan buku bacaan. Hal tersebut karena bentuk hp yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti perlu melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. B. Metode Penelitian Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata, Research and Development (R&D) adalah sebuah pendekatan penelitian untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada (Saputro, 2017). Pendapat lain mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah sebuah konsep dan implementasi ide produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Winaryati dkk., t.t.). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model R&D yang dikembangkan oleh Dick, Carey dan Carey dan dalam tahapannya model ini terus mengalami perubahan (Helaluddin dkk., 2020). ADDIE kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun alasan memilih model ini yaitu didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya mengatasi permasalahan pembelajaran kebutuhan dan karakteristik terkait sesuai media dengan pembelajaran. Adapun langkah-langkah dari model ADDIE yaitu (Mulyatiningsih, 2017) sebagai berikut, 1) Analysis (Analisis), pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis target/karakter peserta didik; 2) Design (merancang), ditahap ini peneliti merancang produk; 3) Developmen (pengembangan), pada tahap ini peneliti sudah menghasilkan produk awal yaitu berupa media interaktif berbasis android; 4) Implementation (implementasi) pada tahap ini peneliti melakukan uji coba skala kecil dan besar, dan Evaluation (evaluasi) pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Nyiur Tebel. Subjek pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, siswa kelas 1 dengan jumlah 28 orang dan 6 siswa kelas 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: observasi, Angket (Kuesioner), lembar validasi dan dokumentasi. Analisis lembar validasi dan respon siswa menggunakan rumus perhitungan persentase.  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$  Keterangan: P : Persentase penilaian F : Nilai yang diperoleh dari subjek penelitian N : Skor nilai maksimum interaktif Kriteria yang dikembangkan kevalidan media mengadopsi kriteria kevalidan yang digunakan pada tabel di bawah ini: Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Interaktif Bobo t nilai Kategori Penilaian % 5 Sangat layak  $80 < N \leq 100$  4 Layak  $60 < N \leq 80$  3 Kurang Layak  $40 < N \leq 60$  2 Tidak Layak  $20 < N \leq 40$  1 Sangat Tidak Layak  $0 < N \leq 20$  Produk dikatakan layak pada penelitian ini ditetapkan minimal dengan penilaian "60 < N ≤ 80", dengan kategori layak dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.. Sedangkan untuk analisis hasil posttest siswa dalam membaca menggunakan rumus N-gain yaitu sebagai berikut:  $N\text{-gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$  Tabel 1. Kriteria Efektivitas N-Gain Nilai N Gain Kriteria  $g < 0,3$  Rendah  $0,3 \leq g \leq 0,7$  Sedang  $g > 0,7$  Tinggi Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. data kualitatif di peroleh dari hasil observasi awal secara tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi ahli oleh ahli materi dan ahli media serta angket respon peserta didik sebagai responden yang kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif skala lima dengan mengikuti skala likert. C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Validasi materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android ini dilakukan pada tanggal 9 September 2023. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android ini dikategorikan "valid" dan layak untuk diuji cobakan. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android dapat dilihat pada table dibawah ini: Table 3. hasil validasi ahli materi Aspek Persent Kriteria ase Kesesuaian materi Ketepatan penggunaan bahasa Kejelasan materi 80% Valid 80% Valid 80% Valid Berdasarkan hasil perhitungan data dari table tersebut, Nilai yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi yaitu 40. Jika kalkulasikan ke rumus hasilnya menjadi 80%. Nilai tersebut berada pada interval 61%-



628 629 630 631 632 633 634 635 636

---

**sources:**

1 112 words / 4% - from 04-Nov-2023 12:00AM  
[journal.unpas.ac.id](http://journal.unpas.ac.id)

2 38 words / 1% - from 27-Feb-2024 12:00AM  
[journal.unpas.ac.id](http://journal.unpas.ac.id)

---