

PENGEMBANGAN MEDIA BACA SERU DAN ASYIK (BARUSIK) BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Vivin Koriatul Fitriyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(vivin.18204@mhs.unesa.ac.id)

Wahyu Sukartiningsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(wahyusukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media BARUSIK berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar, untuk mengukur validitas media BARUSIK berbasis *android* terhadap materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar, untuk mengetahui keefektifan media BARUSIK terhadap materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar dan untuk mengetahui kepraktisan media BARUSIK berbasis *android* terhadap materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi materi dan media, lembar *pretest* dan *posttest*, serta lembar angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data validasi materi dan media menggunakan pedoman skala Likert, lembar *pretest* dan *posttest* menggunakan analisis rumus N-Gain serta lembar angket respon guru dan siswa menggunakan pedoman skala Guttman. Hasil kevalidan media BARUSIK memperoleh persentase 86,67% melalui tahapan validasi ahli materi dan persentase 86,75% melalui tahapan validasi ahli media. Tingkat keefektifan media BARUSIK mendapatkan nilai 0.52 dari analisis N-Gain melalui tahapan uji coba produk yang menunjukkan terjadi peningkatan tingkat sedang terhadap hasil belajar siswa materi membaca permulaan. Kepraktisan media dapat diketahui melalui angket respon guru yang mendapatkan 100% dan angket respon siswa yang mendapatkan 92% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media BARUSIK berbasis *android* dapat dinyatakan valid, efektif dan praktis untuk digunakan sebagai media belajar untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media BARUSIK, *smartphone* berbasis *android*, membaca permulaan.

Abstract

This development research aims to develop android-based BARUSIK media for early grade 1 elementary school students, to measure the validity of android-based BARUSIK media for early grade 1 elementary school students' reading material, to determine the effectiveness of ARUSIK media on early grade 1 school students' reading material. basic education and to find out the practicality of android-based BARUSIK media for early reading material for grade 1 elementary school students. This research uses the type of development research or R&D (research and development) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The research instruments used were material and media validation sheets, pretest and posttest sheets, and teacher and student response questionnaire sheets. The data analysis technique used material and media validation using Likert scale guidelines, pretest and posttest sheets using N-Gain formula analysis and teacher and student response questionnaire sheets using Guttman scale guidelines. The results of the validity of BARUSIK media obtained a percentage of 86.67% through the material expert validation stage and the percentage of 86.75% through the media expert validation stage. The effectiveness level of BARUSIK media got a value of 0.52 from the N-Gain analysis through the product trial stage which showed a moderate increase in student learning outcomes for early reading materials. The practicality of the media can be seen through the teacher's response questionnaire who gets 100% and the student response questionnaire who gets 92% with very practical criteria. Based on these results, it can be concluded that the android-based BARUSIK media can be declared valid, effective and practical to be used as learning media for early reading material for grade 1 elementary school students.

Keywords: development, BARUSIK media, android-based *smartphone*, beginning reading.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu kegiatan atau aktivitas yang akan selalu melekat pada kehidupan manusia. Sejak manusia lahir di dunia hingga ke liang lahat proses belajar akan terus berlangsung. Toyyibah (2017) mengatakan bahwa belajar adalah suatu keharusan yang dilakukan oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Belajar bisa di mana saja dan kapan saja. Belajar tidak selalu hanya di sekolah, bahkan di rumah bisa melakukan proses belajar tentunya dengan sistem yang berbeda dengan di sekolah. Belajar juga bisa berasal dari lingkungan, dengan orang sekitar atau bahkan dengan teman sebaya. Untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas 1 setelah peralihan dari taman kanak-kanak, perlu untuk dikenalkan dengan kegiatan membaca atau belajar membaca.

Istilah membaca tidak asing lagi dikalangan masyarakat luas khususnya pelajar. Membaca merupakan suatu keharusan yang dilakukan oleh pelajar dalam proses kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah maupun di rumah. Irma (2021) menyatakan bahwa membaca merupakan keterampilan yang seharusnya dikuasai oleh setiap manusia dalam proses pengucapan mulai dari membaca rangkaian huruf menjadi sebuah kata hingga rangkaian kata menjadi sebuah kalimat. Membaca bukan hanya sekedar melafalkan teks bacaan akan tetapi juga melibatkan kegiatan visual dan berpikir yang berguna untuk mencari informasi dalam tulisan maupun teks yang sedang dibaca. Hal ini sejalan dengan pernyataan Surastina & Fransisca (2010) yang menyatakan bahwa membaca merupakan proses belajar yang dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu: lingkungan, sarana, dan cara membaca. Faktor lingkungan yang merupakan faktor dari luar biasanya terdiri dari orang tua, guru dan teman. Faktor sarana belajar sangat berperan pada proses belajar membaca pada siswa. Buku-buku yang berkualitas, media yang modern dan memanfaatkan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan minat belajar membaca siswa. Faktor cara belajar dibagi menjadi dua, yaitu model belajar sedikit demi sedikit dan membaca cepat. Untuk itu membaca perlu dikenalkan kepada siswa sejak kelas 1 sekolah dasar yang bertujuan agar siswa mulai terbiasa dengan kegiatan membaca untuk menggali informasi dan menambah pengetahuan dengan alternatif media atau sarana pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam lingkungan kehidupan siswa.

Media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu pilihan yang perlu dicoba untuk menarik minat siswa untuk belajar. Media menjadi bagian penting dari proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan yang berfungsi untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disepakati. Arsyad (2014)

menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang menunjang tujuan pendidikan serta tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan penunjang proses kegiatan belajar yang berfungsi dalam penyampaian suatu informasi mengenai materi kepada pelaku kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan media pembelajaran yang disampaikan oleh Batubara (2020) bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang berguna sebagai perantara penyampaian sebuah pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang berguna dalam mendukung proses kegiatan belajar, misalnya alat yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu papan tulis yang berguna untuk menyampaikan konsep tentang bangun datar maka papan tulis bisa dijadikan contoh salah satu dari bangun datar yang sedang dipelajari. Sanjaya (2012) menyatakan bahwa media adalah sebuah perantara penyampaian informasi dari suatu sumber kepada si penerima informasi. Contoh media sebagai penyampai informasi adalah media media televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut dapat berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi selain menjadi alat untuk mencari hiburan. 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.

Di zaman modern ini, tentunya anak-anak tidak asing lagi dengan istilah gadget. Hampir setiap hari anak akan memegang gadget, baik gadget sendiri atau gadget 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 gadget atau *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Dilansir dari laman kompas.com, sistem operasi *android* 10 terinstal di 34,37 persen ponsel pintar di Indonesia. Ramadhan (2013) menyatakan bahwa *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. 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.

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 memiliki gadget sendiri maupun meminjam gadget milik orang tua. Media baca berbasis *android* mengenalkan anak bahwa teknologi tidak hanya tentang *game online* tetapi bisa digunakan untuk belajar membaca.

Tarigan (2021) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses atau aktivitas yang biasa dilakukan oleh pembaca untuk menggali informasi atau mencari pesan dari penulis pesan melalui media teks atau tulisan. Aktivitas membaca melibatkan kelompok kata yang memiliki satu kesatuan makna dan makna setiap kata yang perlu dipahami. Aktivitas membaca tersebut dikatakan tidak tercapai apabila proses tersebut tidak terlaksana atau dipahami dengan baik. Membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa khususnya membaca permulaan di jenjang sekolah dasar pada kelas rendah. Membaca permulaan mengajarkan siswa untuk mengenal huruf abjad A sampai Z, kemudian dilafalkan sesuai bunyinya. Membaca permulaan dipelajari di jenjang sekolah dasar kelas rendah yaitu kelas 1 sampai kelas 3. Membaca permulaan menjadi tahapan awal siswa untuk belajar membaca sebelum pada tahapan membaca tingkat lanjut yaitu membaca pemahaman. Sebelum belajar membaca pemahaman, siswa perlu untuk belajar membaca permulaan yaitu dengan mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa dengan menerapkan teknik-teknik tertentu agar siswa tepat dalam menyuarakan secara lisan lafal serta intonasi yang wajar sebelum belajar membaca pemahaman di jenjang kelas yang lebih tinggi.

Terdapat tiga aspek penting dalam membaca permulaan menurut Tarigan (2021), yaitu: 1) Pengenalan terhadap bentuk huruf-huruf abjad. Awal pembelajaran membaca permulaan adalah dengan mengenalkan bentuk-bentuk huruf abjad kepada siswa. Terdapat 26 bentuk huruf abjad dengan bentuk yang berbeda dan ada juga yang hampir serupa. Untuk membaca permulaan siswa harus mengenal setiap huruf abjad yang akan dipelajari sehingga setelah mengenal bentuk-bentuk huruf siswa dapat membaca satuan huruf yang menjadi kata yang

bermakna. 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik seperti fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain. Unsur-unsur linguistik tersebut terdiri dari unsur yang sederhana hingga unsur yang kompleks. Pada tahapan belajar membaca permulaan siswa dikenalkan dengan bunyi dari bentuk-bentuk huruf yang telah dipelajari sebelumnya sehingga pada aspek pengenalan unsur linguistik yang sederhana siswa dapat membedakan bunyi dari rangkaian huruf yang telah tersusun. Pada tahapan belajar membaca permulaan siswa dikenalkan dengan bunyi dari bentuk-bentuk huruf yang telah dipelajari sebelumnya sehingga pada aspek pengenalan unsur linguistik yang sederhana siswa dapat membedakan bunyi dari rangkaian huruf yang telah tersusun. Misalnya kata 'biru' yang terdiri dari huruf /b/, /i/, /r/, /u/ yang memiliki makna yaitu salah satu nama warna. Dari susunan huruf-huruf tersebut dikembangkan menjadi sebuah kata, kemudian kata tersebut dapat dikembangkan menjadi sebuah frase dan seterusnya. 3) Pengenalan hubungan bunyi dan huruf. Siswa belajar menyuarakan bahan yang tertulis. Setelah belajar mengenal bentuk-bentuk huruf dan unsur-unsur linguistik sederhana, siswa pada aspek pengenalan hubungan bunyi dan huruf belajar untuk menyuarakan tulisan yang dibaca. Misalnya kata 'harus' yang terdiri dari huruf /h/, /a/, /r/, /u/, /s/ dibaca sesuai dengan susunan huruf bukan dengan kata lain atau kata yang hampir berbunyi serupa. 4) Kecepatan membaca memiliki tempo yang lambat. Pada tahapan membaca permulaan kecepatan membaca cenderung lebih lambat karena membaca permulaan merupakan membaca perlahan-lahan yang bertujuan untuk mengenal bentuk-bentuk huruf, bunyi huruf maupun kata dari yang sederhana hingga kompleks.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, yaitu 1) Penelitian pengembangan oleh Dewi Asmarani. Penelitian pengembangan tersebut berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android". Hasil penelitian tersebut menunjukkan respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *android* memperoleh hasil rata-rata 95,64% pada uji coba akhir telah dilakukan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas 5 sekolah dasar sedangkan penelitian ini adalah siswa kelas 1 sekolah dasar. Fokus penelitian pengembangan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *android* untuk siswa kelas 5 sekolah dasar sedangkan penelitian ini adalah mengembangkan media BARUSIK berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. 2) Penelitian pengembangan oleh Mira Krismawati. Penelitian pengembangan tersebut berjudul "Pengembangan Media

Pembelajaran Papan Baca Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri Pilahan, Kotagede, Yogyakarta". Hasil penelitian tersebut menunjukkan validitas media dan materi termasuk kategori kriteria "sangat layak". Fokus penelitian pengembangan tersebut adalah mengembangkan media papan baca pintar sedangkan penelitian ini adalah mengembangkan media BARUSIK berbasis android untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, ide pengembangan media baca berbasis *android* yang didalamnya terdapat materi tentang membaca permulaan menjadi salah satu alternatif untuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar membaca mandiri oleh siswa. Pengembangan media tersebut akan diimplementasikan dalam penelitian "Pengembangan Media Baca Seru Dan Asyik (BARUSIK) Berbasis *Android* Untuk Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". Rumusan masalah yang dapat dicetuskan dari judul tersebut yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar? 2) Bagaimana validitas media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar? 3) Bagaimana keefektifan media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar? 4) Bagaimana kepraktisan media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar? Adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar; 2) Untuk mengukur validitas media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar; 3) Untuk mengetahui keefektifan media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar; 4) Untuk mengetahui kepraktisan media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

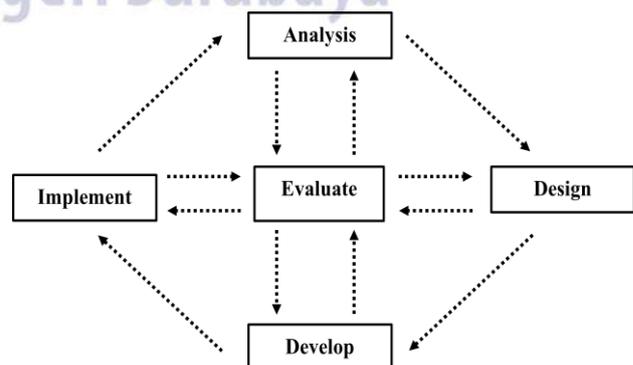
Media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* merupakan media baca untuk belajar membaca permulaan pada kelas 1 sekolah dasar yang dikemas menjadi sebuah aplikasi *android* yang dapat dipasang pada *smartphone android* yang dimiliki oleh siswa. Tampilannya menggunakan tema warna pastel yang didesain sederhana agar isi materi membaca permulaan dapat ditampilkan dengan maksimal. Materi membaca permulaan berisi huruf-huruf abjad, suku kata, kata, dan

kalimat sederhana yang disertai dengan gambar pendukung. Tampilan huruf-huruf abjad, suku kata, dan kata jika diklik akan mengeluarkan bunyi sesuai dengan huruf, suku kata atau kata yang diklik oleh pengguna. Media baca seru dan asyik (BARUSIK) juga disertai dengan kuis mengenai membaca permulaan sesuai dengan isi materi. Pembuatan awal media baca seru dan asyik (BARUSIK) menggunakan *microsoft powerpoint* yang kemudian dijadikan aplikasi android dengan menggunakan software *iSpring Suite 10* dan *Website 2 APK Builder*. Media baca seru dan asyik (BARUSIK) memuat materi membaca permulaan yang disertai dengan gambar dan suara pelafalan dari tiap huruf, suku kata, maupun kata. Media baca seru dan asyik (BARUSIK) hanya dapat digunakan pada *smartphone android* dengan kapasitas / memori *smartphone* yang masih bisa untuk menginstal aplikasi baru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *R&D (Research and Development)* atau penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media baca seru dan asyik (BARUSIK) untuk materi membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar. Media ini diadaptasi dari permasalahan yang dirasakan oleh siswa mengenai kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Media yang dikembangkan disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa.

Model ADDIE memiliki lima tahapan dalam proses penelitian, yaitu 1) tahapan *analysis* (analisis), 2) tahapan *design* (desain), 3) tahapan *development* (pengembangan), 4) tahapan *implementation* (implementasi), dan 5) tahapan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE memberi kesempatan pada setiap tahap aktivitas pengembangan untuk melakukan evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk dan meminimalisir kesalahan atau kekurangan pada produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk mengembangkan media baca seru dan asyik (BARUSIK): 1) Tahapan *Analysis* (Analisis): fokus tahapan analisis adalah analisis kebutuhan dan analisis materi membaca permulaan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur dan observasi dengan wali siswa dan siswa sebagai narasumber. Keresahan dan permasalahan yang dirasakan oleh wali siswa dan siswa menjadi dasar untuk tahap analisis kebutuhan. Analisis materi membaca permulaan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang akan dikembangkan. 2) Tahapan *Design* (Desain): Tahapan desain merupakan tahapan untuk merancang, mendesain materi dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Materi yang akan digunakan pada media BARUSIK adalah materi membaca permulaan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan IPK Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Capaian Kompetensi
3.3 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah, dan	3.3.1 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan pada media baca 3.3.2 Menyebutkan huruf-huruf abjad sesuai dengan bentuknya 3.3.3 Mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan pada media baca
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	4.3.1 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan pada media baca 4.3.2 Melafalkan suku kata gabungan bunyi vokal dan konsonan yang terdapat pada media 4.3.3 Melafalkan kata yang terdapat pada media

3) Tahapan *Development* (Pengembangan): pada tahapan pengembangan akan dikembangkan instrumen penelitian setelah tahap mendesain media baca seru dan asyik (BARUSIK). Instrumen penelitian yang dikembangkan adalah lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar angket respon guru, lembar angket respon siswa, lembar rubrik penilaian, lembar pretest, dan lembar posttest untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Langkah selanjutnya setelah pembuatan instrumen penelitian adalah melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk dilihat dan dianalisis kekurangan terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses revisi akan dilakukan sesuai dengan saran dan kritik yang diberikan oleh ahli materi

dan ahli media. 4) Tahapan *Implementation* (Implementasi): pada tahapan implementasi akan dilakukan uji coba dalam skala kecil kepada siswa-siswi kelas 1 sekolah dasar di Desa Karanggeneng Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan penggunaan media baca seru dan asyik (BARUSIK) untuk kegiatan belajar membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Pada tahap ini akan dilakukan uji *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Angket respon siswa juga dibagikan setelah tahap uji coba produk. 5) Tahapan *Evaluation* (Evaluasi): tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang diperoleh dari hasil implementasi yang telah dilakukan. Revisi produk akhir dilakukan pada media baca seru dan asyik (BARUSIK) agar dapat dinyatakan layak untuk media pembelajaran materi membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar.

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat dua tes yang akan dilakukan, yaitu *pretest* (tes sebelum penggunaan media) dan *posttest* (tes sesudah penggunaan media). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Pretest-Posttest Design*

Berikut langkah uji coba yang dilakukan: 1) *Pretest*: pada tahap tes awal siswa akan diberikan lembar bacaan yang berisi materi membaca permulaan. Kemudian diamati pada bagian materi yang mana siswa mengalami kesulitan. Tes awal dilakukan secara bergilir agar siswa dapat melakukan tes dengan nyaman. 2) Penggunaan media BARUSIK: pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk belajar mandiri menggunakan medi BARUSIK mengenai membaca permulaan dengan *smartphone* yang dimiliki. 3) *Posttest*: tes terakhir serupa dengan tes awal. Tes ini bertujuan untuk melihat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media BARUSIK. Setelah tiga tahapan tersebut dilakukan, maka hasil dari *pretest* dan *posttest* perlu dianalisis.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan wawancara, kritik dan saran dari ahli materi maupun ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap media BARUSIK, hasil penilaian *pretest & posttest* siswa serta lembar angket respon siswa terhadap penggunaan media BARUSIK. Aspek yang dinilai untuk validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Aspek Penilaian Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar

		2. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) 3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Materi sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan 5. Materi sesuai dengan perkembangan usia siswa
2.	Ketepatan Penggunaan Bahasa	1. Penggunaan kosakata dan kalimat sesuai dengan usia siswa
3.	Kejelasan Materi	1. Kejelasan uraian materi membaca permulaan 2. Materi tersusun secara sistematis 3. Materi membaca permulaan mudah dipahami siswa 4. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi membaca permulaan 5. Materi membaca permulaan jelas dan spesifik

Aspek yang dinilai untuk validasi media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Aspek Penilaian Validasi Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	1. Kemenarikan tampilan media 2. Pemilihan <i>background</i> 3. Kesesuaian tata letak dan gambar 4. Tulisan dapat dibaca dengan jelas 5. Kesesuaian warna dan ukuran <i>font</i> 6. Gambar sesuai dengan materi 7. Audio terdengar jelas
2.	Penggunaan	1. Button memudahkan penggunaan media 2. Kejelasan button menu pada media 3. <i>Button</i> berfungsi dengan baik 4. Media mudah digunakan

Penilaian validasi media BARUSIK oleh ahli materi dan ahli media menggunakan penilaian skala Likert acuan angka 1-5.

Tabel 4. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat valid	5
Valid	4
Cukup valid	3
Kurang valid	2
Tidak valid	1

Hasil penilaian ahli materi dan ahli media dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang didapat}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase penilaian tersebut menghasilkan kriteria tingkat keberhasilan media sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Persentase Kevalidan Media

Hasil Penilaian (P)	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat valid
60% < P ≤ 80%	Valid
40% < P ≤ 60%	Cukup valid
20% < P ≤ 40%	Kurang valid
0% < P ≤ 20%	Tidak valid

(Sumber: Riduwan, 2014)

Hasil pengolahan uji coba dengan *pretest-posttest design* menggunakan analisis rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat keefektifan media BARUSIK berbasis android terhadap peningkatan belajar membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Rumus perhitungan N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil persentase N-Gain yang diperoleh kemudian akan dimasukkan kedalam kategori tabel kriteria N-Gain sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Efektivitas N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
g < 0,3	Rendah
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g > 0,7	Tinggi

(Sumber: Raharjo, 2019)

Hasil angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media pembelajaran BARUSIK berbasis *android* yang dikembangkan. Hasil penilaian lembar angket respon guru dan siswa menggunakan skala Guttman dengan skala penilaian 0-1 dengan dua pilihan jawaban yaitu “Ya” mendapatkan skor 1 dan “Tidak” mendapatkan skor 0 dengan menggunakan rumusn perhitungan berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor jawaban responden}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase skor penilaian tersebut menghasilkan kriteria tingkat kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Persentase Kepraktisan Media

Hasil Penilaian (P)	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat praktis
60% < P ≤ 80%	Praktis
40% < P ≤ 60%	Cukup praktis
20% < P ≤ 40%	Kurang praktis
0% < P ≤ 20%	Sangat Tidak praktis

(Sumber: Sudijono, 2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media baca seru dan asyik (BARUSIK) berbasis *android* ini berawal dari keresahan orang tua dan para siswa di lingkungan Desa Karanggeneng Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan yang mengeluhkan mengenai proses belajar daring di era pandemi covid-19. Bermodalkan wawancara secara tidak terstruktur (bincang-bincang santai) dengan orang tua dan para siswa untuk mengetahui keresahan terhadap proses pembelajaran yang dirasakan ditemukan bahwa para siswa yang tinggal di Desa Karanggeneng Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan merasa kesulitan untuk belajar membaca permulaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian pengembangan (*R&D*) ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Tahapan *Analysis* (Analisis)

Bersumber dari pra penelitian yang dilakukan di Desa Karanggeneng Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan mengenai permasalahan pendidikan yang dirasakan oleh wali siswa dan siswa di wilayah tersebut. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam penyusunan desain media pembelajaran untuk materi membaca permulaan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan dan analisis materi membaca permulaan.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan wali siswa dan siswa sebagai narasumber. Keresahan dan permasalahan yang dirasakan oleh wali siswa dan siswa menjadi dasar untuk tahap analisis kebutuhan. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh wali siswa. Permasalahan tersebut terkait dengan kesulitan siswa terhadap membaca permulaan. Hasil observasi terhadap pola belajar siswa pada masa pembelajaran jarak jauh menunjukkan bahwa siswa sering bermain game *online* maupun *offline* sehingga siswa tersebut menggunakan gadget hanya untuk bermain bukan belajar. Dengan demikian, pengembangan media BARUSIK bisa menjadi salah satu alternatif solusi untuk belajar materi membaca permulaan. Media BARUSIK berbasis *android* akan memberi variasi pada proses belajar siswa. Media tersebut dapat mengintegrasikan audio, teks, gambar dan kuis interaktif sehingga belajar menjadi lebih menarik dibandingkan dengan buku biasa.

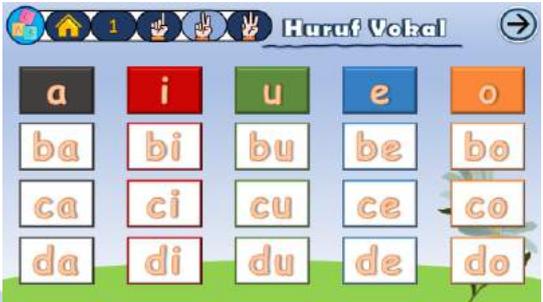
2) Tahapan *Design* (Desain)

Tahapan desain merupakan tahapan untuk merancang, mendesain materi dan media pembelajaran yang

disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Setelah melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi membaca permulaan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 sekolah dasar langkah selanjutnya adalah merancang desain tampilan media BARUSIK. Media BARUSIK didesain pada aplikasi *microsoft powerpoint*. Desain tampilan media disesuaikan dengan isi materi dan menambahkan gambar animasi yang disesuaikan dengan materi membaca permulaan. Tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar dengan menggunakan warna-warna sederhana yang tidak berlebihan dan gambar-gambar yang sesuai. Hasil akhir media BARUSIK adalah aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone android*.

Tabel 8. Desain Tampilan Media BARUSIK

No.	Tampilan
1.	<div data-bbox="887 846 1428 1155" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="887 1160 1441 1330">Tampilan awal pada aplikasi BARUSIK terdapat identitas media seperti logo dan nama media serta tombol “Mulai” untuk memulai penggunaan aplikasi yang selanjutnya akan diarahkan ke halaman menu utama.</p>
2.	<div data-bbox="887 1400 1428 1709" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="887 1713 1441 2016">Tampilan “Menu Utama” berisi menu untuk ke materi pembelajaran, yaitu 1) materi huruf, 2) materi kata, dan 3) materi kalimat. Di pojok kanan atas terdapat logo media dan beberapa icon. Icon berbentuk rumah berfungsi untuk kembali ke “Menu Utama”, icon sebelahnya berfungsi untuk ke halaman “Tujuan Pembelajaran”, icon berbentuk seperti orang berfungsi untuk ke halaman “Profil Pengembang”, icon berbentuk seperti permainan</p>

	<p>berfungsi untuk ke halaman “Kuis & Games”, dan yang terakhir icon dengan bentuk tanda tanya berfungsi untuk ke halaman “Petunjuk”.</p>	<p>abjad. Huruf kapital maupun huruf kecil. Pada haaman ini juga setiap kotak huruf ketika diklik dapat mengeluarkan bunyi sesuai dengan bentuk huruf yang diklik.</p>
<p>3.</p>	<p>Tampilan Menu “Petunjuk” Aplikasi</p>  <p>Pada halaman petunjuk aplikasi berisi <i>button-button</i> yang memiliki fungsinya masing-masing.</p>	<p>7. Tampilan Halaman Materi “Huruf Vokal”</p>  <p>Pada halaman ini berisi materi pengenalan huruf vokal dan suku kata. Pada menu materi huruf vokal juga dapat mengeluarkan bunyi ketika kotak-kotak yang terdapat pada media diklik oleh siswa.</p>
<p>4.</p>	<p>Tampilan Halaman “Tujuan Pembelajaran”</p>  <p>Pada halaman tersebut menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran yang perlu dicapai dalam penggunaan media BARUSIK ini.</p>	<p>8. Tampilan Halaman Materi “Kata”</p>  <p>Pada halaman menu materi “kata”, terdapat gambar dan suku kata yang membantu untuk membaca kata. Setiap kotak yang ada pada tampilan media dapat diklik dan mengeluarkan bunyi sesuai dengan kata yang diklik.</p>
<p>5.</p>	<p>Tampilan Halaman “Profil Pengembang”</p>  <p>Berisikan identitas pengembang media pembelajaran.</p>	<p>9. Tampilan Halaman Menu Materi “Kalimat”</p>  <p>Pada halaman menu materi “kalimat” terdapat kumpulan kata yang membentuk kalimat sederhana dan setiap kata ketika diklik bisa mengeluarkan audio.</p>
<p>6.</p>	<p>Tampilan Halaman Materi “Huruf Abjad”</p>  <p>Pada halaman ini berisi materi pengenalan huruf</p>	<p>10. Tampilan Menu Kuis Seru</p>

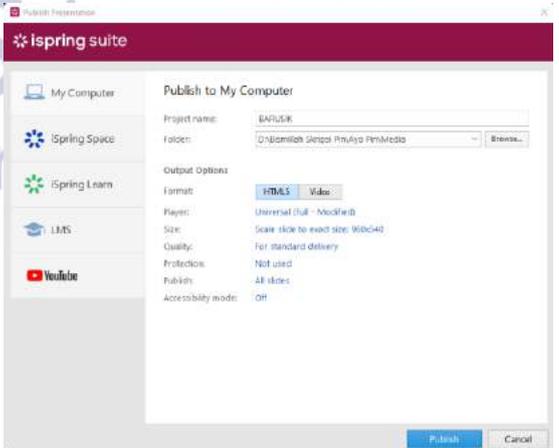
	 <p>Tampilan soal kuis seru berisi sebuah kalimat yang jawabannya terdapat pada gambar di bawahnya.</p>
11.	<p>Tampilan Kuis Seru Ketika Jawaban Benar</p> 
12.	<p>Tampilan Kuis Seru Ketika Jawaban Salah</p> 
12.	<p>Tampilan Menu Games</p>  <p>Tampilan soal games berisi sebuah kata yang salah satu bagian hurufnya hilang dan jawabannya terdapat pada pilihan di bawah soal.</p>
13.	<p>Tampilan Menu Games Ketika Jawaban Benar</p>

	
14.	<p>Tampilan Menu Games Ketika Jawaban Salah</p> 

3) Tahapan *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan yang dikembangkan adalah media BARUSIK dan instrumen penelitian setelah tahap mendesain media baca seru dan asyik (BARUSIK). Media BARUSIK dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* yang diintegrasikan dengan *microsoft powerpoint* kemudian dipublish menjadi HTML (*Hypertext Markup Language*) dan menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder* untuk mengubah menjadi aplikasi *android*.

Tabel 9. Pengembangan Media BARUSIK

No.	Tahapan
1.	<p>Tahap Pengubahan Media <i>PowerPoint</i> menjadi HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)</p>  <p>Pengubahan media pembelajaran membaca permulaan yang dibuat pada <i>powerpoint</i> menjadi HTML menggunakan aplikasi <i>iSpring Suite 10</i>.</p>
2.	<p>Tahap Pengubahan HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>) menjadi aplikasi <i>android</i>.</p>



Pada tahap ini media yang telah menjadi format HTML diubah menjadi aplikasi android dengan menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder*.

Langkah selanjutnya setelah pengembangan media BARUSIK menjadi aplikasi android adalah uji kevalidan media oleh pakar ahli. Terdapat dua tahapan validasi, yaitu validasi materi oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan melihat ketepatan materi membaca permulaan yang terdapat pada media pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. selaku dosen Bahasa Indonesia di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Ahli materi memberi penilaian serta saran maupun kritik terhadap media BARUSIK yang dikembangkan sebagai media baca untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	96%	Sangat valid
2.	Ketepatan Penggunaan Bahasa	80%	Valid
3.	Kejelasan Materi	84%	Sangat valid
Total persentase rata-rata		86,67%	Sangat valid

Tabel 10 merupakan hasil validasi ahli materi terhadap tiap-tiap aspek materi yang dinilai. Aspek kesesuaian materi mendapatkan 96% dengan kategori kriteria “sangat valid”, aspek ketepatan penggunaan bahasa mendapatkan 80% dengan kategori kriteria “valid”, dan aspek kejelasan materi mendapatkan 84% dengan kategori kriteria “sangat valid”. Sehingga diperoleh persentase akhir secara keseluruhan sebanyak 86,67% dengan kategori kriteria “sangat valid”. Selain data tersebut, terdapat saran perbaikan materi oleh ahli materi mengenai materi membaca permulaan yang terdapat pada media

BARUSIK. Berikut adalah saran perbaikan oleh ahli materi:

- 1) Perbaikan tujuan pembelajaran

Tabel 11. Revisi Tujuan Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Dengan menggunakan media BARUSIK, siswa dapat menyebutkan huruf-huruf abjad sesuai dengan bentuknya.	Dengan menggunakan media BARUSIK, siswa dapat menyebutkan huruf-huruf abjad sesuai bentuknya dengan benar.
Dengan menggunakan media BARUSIK, siswa dapat mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan pada media baca.	Dengan menggunakan media BARUSIK, siswa dapat mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan pada media baca dengan benar.

- 2) Penghapusan materi membaca teks pendek pada media BARUSIK karena kurang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

Tabel 12. Revisi Materi Membaca Permulaan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Terdapat empat materi membaca permulaan pada media sebelum revisi yaitu menu huruf, kata, kalimat, dan teks pendek.	Terdapat tiga materi membaca permulaan setelah melakukan revisi, yaitu menu huruf, kata, dan kalimat.

2) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kevalidan media BARUSIK sebagai media belajar untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Validasi ahli media dilakukan oleh Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya yang juga mengampu mata kuliah media pembelajaran. Ahli media memberi penilaian serta saran maupun kritik terhadap media BARUSIK yang dikembangkan sebagai media baca untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	88,5%	Sangat valid
2.	Penggunaan	85%	Sangat valid
Total persentase rata-rata		86,75%	Sangat valid

Tabel 13 merupakan hasil validasi ahli media terhadap tiap-tiap aspek penilaian. Aspek tampilan mendapatkan

88,5% dengan kategori kriteria “sangat valid” dan aspek penggunaan media mendapatkan 85% dengan kategori kriteria “sangat valid”. Sehingga diperoleh persentase akhir secara keseluruhan sebanyak 86,75% dengan kategori kriteria “sangat valid”. Selain data tersebut juga terdapat catatan yang berupa saran perbaikan mengenai tampilan media BARUSIK. Berikut adalah saran perbaikan oleh ahli media:

- 1) Penambahan daftar rujukan



Gambar 3. Daftar Rujukan pada Media BARUSIK

- 2) Perbaikan pada menu “IPK & Tujuan Pembelajaran”

Tabel 14. Revisi Tampilan Tujuan Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum melakukan perbaikan media, terdapat informasi mengenai indikator kompetensi.	Setelah perbaikan, hanya terdapat tujuan pembelajaran.

- 4) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan implementasi dilakukan uji coba kepada siswa-siswi kelas 1 sekolah dasar di Desa Karanggeneng Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan. Uji coba media BARUSIK menggunakan *pretest & posttest design*. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh 15 siswa kelas 1 di Desa Karanggeneng Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan berikut adalah hasil yang didapatkan:

Tabel 15. Hasil *Pretest & Posttest*

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Nilai N-Gain
1.	DMF	42	63	0,36
2.	NRL	63	83	0,54
3.	RPA	63	83	0,54
4.	APZ	75	96	0,84
5.	ADR	71	96	0,86
6.	AGAR	63	79	0,43
7.	AP	63	79	0,43
8.	MS	42	67	0,43

9.	AIA	42	67	0,43
10.	SSB	42	58	0,28
11.	ABCK	42	58	0,28
12.	MA	54	79	0,54
13.	DEP	46	75	0,54
14.	IK	42	71	0,50
15.	MR	71	92	0,73
Jumlah		821	1146	7,73
Rata-rata		54,73	76,40	0,52

Berdasarkan pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan perhitungan rumus N-Gain didapatkan nilai 0,52 yang termasuk dalam kriteria peningkatan sedang terhadap hasil belajar membaca permulaan siswa setelah penggunaan media BARUSIK sebagai media belajar membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

- 5) Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dibagikan lembar angket kepada siswa dengan 10 pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban yaitu jawaban “Ya” dengan perolehan skor 1 dan jawaban “Tidak” dengan perolehan skor 0. Hasil angket siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media pembelajaran BARUSIK. Hasil perolehan penilaian angket siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Persentase
1.	Apakah media BARUSIK menarik buatmu?	93%
2.	Apakah menurutmu gambar dan warna media BARUSIK sudah bagus?	100%
3.	Apakah bunyi pada tiap-tiap huruf atau kata terdengar jelas?	87%
4.	Apakah tulisan pada media BARUSIK dapat dibaca dengan jelas?	100%
5.	Apakah materi membaca permulaan pada media BARUSIK mudah untuk kamu pahami?	80%
6.	Apakah media BARUSIK mudah untuk digunakan?	87%
7.	Apakah media BARUSIK memudahkanmu dalam belajar membaca?	93%
8.	Apakah tampilan media BARUSIK membuat kamu semangat belajar membaca permulaan?	93%
9.	Apakah kuis pada media BARUSIK sesuai dengan materi membacamu?	87%
10.	Apakah media BARUSIK membuat belajarmu menjadi menyenangkan?	100%
Rata-rata Persentase		92%

Berdasarkan tabel 16 mengenai hasil angket respon siswa terhadap media BARUSIK sebagai media belajar membaca permulaan mendapatkan hasil 92% yang termasuk kriteria sangat praktis untuk membantu siswa kelas 1 sekolah dasar untuk belajar materi membaca permulaan.

Hasil kepraktisan media juga dapat dilihat pada angket respon guru yang diberikan kepada ibu Eni Siti Purwanti, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia yang didalamnya terdapat 10 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban yaitu “Ya” memperoleh skor 1 dan “Tidak” memperoleh skor 0. Hasil angket respon guru mendapatkan 100% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan sebagai media belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan ini termasuk jenis penelitian *R&D (Research and Development)* atau disebut penelitian pengembangan. Saputro (2017) menyatakan bahwa penelitian *R&D* adalah salah satu jenis penelitian yang dapat menghasilkan sebuah produk pada bidang keahlian tertentu dengan memiliki nilai efektivitas. Pengembangan produk pada penelitian ini adalah media BARUSIK berbasis *android* dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan media BARUSIK berbasis *android* melalui lima tahapan yaitu 1) tahap *analysis*, pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis materi membaca permulaan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. 2) tahap *design*, pada tahapan *design* dilakukan proses mendesain materi dan tampilan media BARUSIK dengan menggunakan *microsoft powerpoint*. 3) tahap *development*, pada tahapan ini media BARUSIK dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone android* dengan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10* dan *Website 2 APK Builder*. 4) tahap *implementation*, pada tahap ini dilakukan uji coba produk media BARUSIK yang telah dikembangkan kepada siswa-siswi kelas 1 sekolah dasar di Desa Karanggeneng Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan. 5) tahap *evaluation*, pada tahap terakhir dari penelitian ini dilakukan analisis hasil angket respon siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan media BARUSIK apabila digunakan sebagai media belajar materi membaca permulaan.

Penelitian pengembangan ini memiliki dua tahapan validasi, yaitu validasi materi dan validasi media. Proses validasi dilakukan oleh pakar ahli di bidangnya dengan tujuan untuk mengukur tingkat kevalidan media yang dikembangkan pada penelitian ini. Validasi materi dan validasi media BARUSIK dilakukan oleh kalangan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai 48 dari total nilai maksimal 55. Secara

keseluruhan kevalidan materi pada media BARUSIK termasuk kategori kriteria “sangat valid” dengan persentase akhir 86,67%. Penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai 49 dari total nilai maksimal 55. Secara keseluruhan kevalidan media BARUSIK termasuk kategori kriteria “sangat valid” dengan persentase akhir 86,75%. Hasil lembar validasi ini sesuai dengan pernyataan Tegeh, dkk. (2014) menyatakan bahwa validasi merupakan kegiatan untuk menguji suatu produk yang dikembangkan agar mendapatkan hasil produk yang valid. Berdasarkan hasil validasi pada tiap-tiap tahapan, media BARUSIK dapat dinyatakan sangat valid apabila digunakan untuk media belajar membaca permulaan bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

Pelaksanaan uji coba dengan *pretest-posttest design* bertujuan untuk mengetahui keefektifan media BARUSIK terhadap materi membaca permulaan. Tahap pertama uji coba adalah *pretest* yang dilaksanakan sebelum penggunaan media BARUSIK untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai membaca permulaan. Tahap kedua adalah penggunaan media BARUSIK untuk media belajar siswa mengenai materi membaca permulaan. Siswa dipersilahkan untuk menggunakan dan mengeksplor materi membaca permulaan pada media BARUSIK. Tahap ketiga adalah *posttest* yang dilaksanakan setelah penggunaan media BARUSIK dengan tujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media BARUSIK sebagai media belajar membaca permulaan.

Yazid (2011) menyatakan bahwa keefektifan dari bahan atau media pembelajaran biasanya dapat dibuktikan dengan adanya efek perubahan yang positif seperti peningkatan hasil belajar, sikap yang positif, dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan bahan atau media pembelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil uji coba yang telah dilaksanakan, hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* dan diperoleh nilai 0,52 yang termasuk kriteria “sedang”. Kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media BARUSIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada taraf sedang dan cukup efektif apabila digunakan sebagai salah satu media belajar membaca permulaan bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kepraktisan media BARUSIK sebagai media belajar membaca siswa kelas 1 dapat dilihat melalui hasil angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan media BARUSIK. Malik (2018) menyatakan bahwa lembar angket adalah kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang disusun peneliti untuk memperoleh umpan balik atau *feedback* dari responden mengenai objek penelitian. Pada penelitian ini digunakan pedoman skala Guttman dengan dua kemungkinan dua jawaban dari tiap-tiap pertanyaan yang diajukan, yaitu “Ya” dengan skor 1 dan “Tidak”

dengan skor 0. Pada lembar angket respon siswa dan guru terdapat 10 pertanyaan. Hasil dari lembar angket tersebut yaitu lembar angket respon siswa mendapatkan persentase akhir 92% yang termasuk kriteria “sangat praktis” dan lembar angket respon guru mendapatkan persentase akhir 100% yang termasuk kriteria “sangat praktis”.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media aplikasi BARUSIK sebagai produk pembelajaran untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar yaitu *background* media memiliki warna bervariasi, terdapat gambar yang disesuaikan dengan materi, terdapat tampilan menu-menu untuk materi serta terdapat audio yang disesuaikan dengan isi materi membaca permulaan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Aplikasi BARUSIK dihasilkan melalui lima tahapan melalui model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pengembangan media BARUSIK berbasis *android* untuk materi membaca permulaan di jenjang kelas 1 sekolah dasar dapat dinyatakan sangat valid atau sangat layak digunakan sebagai media belajar membaca permulaan berdasarkan hasil validasi materi yang memperoleh persentase akhir 86,67% dan validasi media memperoleh persentase akhir 86,75%. Media BARUSIK berbasis *android* dengan materi membaca permulaan terbukti cukup efektif untuk meningkatkan belajar siswa berdasarkan hasil uji coba yang mengalami peningkatan dengan rata-rata 76,40. Hasil akhir menggunakan analisis N-Gain diperoleh nilai 0,52 yang termasuk kategori peningkatan sedang terhadap hasil belajar siswa. Media BARUSIK berbasis *android* yang di dalamnya berisi materi membaca permulaan untuk siswa jenjang kelas 1 sekolah dasar dapat dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon siswa yang memperoleh persentase 92% dan hasil angket respon guru dengan persentase 100%.

Saran

Peneliti memiliki saran dan harapan, yaitu media BARUSIK dapat ditindaklanjuti dengan materi yang lebih luas mengenai materi bahasa Indonesia di kelas 1 sekolah dasar bukan hanya sekadar materi membaca permulaan dan pembaharuan inovasi media dengan menambahkan fitur-fitur serta *games* yang dapat digunakan untuk belajar materi bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmarani, Dewi. 2019. *Pegembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android*. (Skripsi). Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Irma. 2021. *Keterampilan Membaca*. Gowa: Pustaka Taman Ilmu.
- Krismawati, Mira. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Baca Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri Pilahan, Kotagede, Yogyakarta*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- Malik, Adam. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Sleman: Deepublish.
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. 2021. *Ini OS Android yang Paling Banyak Dipakai di Indonesia*, (online), (<https://tekno.kompas.com/read/2021/03/10/14070017/ini-os-android-yang-paling-banyak-dipakai-di-indonesia>), diakses 7 April 2022.
- Raharjo, Sahid. 2019. *Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*, (online), (<http://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>), diakses 30 Mei 2022.
- Ramadhan, Gilang. 2013. *Pintar Menggunakan Android*. Bekasi: Terang Mulia Abadi.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajo Grafindo Persada.
- Surastina, & Dedi, Fransisca. S. 2010. *Teknik Membaca*. Yogyakarta: Elmatara Publishing.
- Tarigan, Henry Guntur. 2021. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Toyyibah, Ibay. 2017. *Cara Belajar Gue Bangeeett*.
Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yazid, Aisyah. 2011. *Kevalidan, Kepraktisan, dan Efek Potensial Suatu Bahan Ajar*, (online), (<http://aisyahyazid.blogspot.com/2011/12/kevalidan-kepraktisan-dan-efek.html>), diakses 1 Juni 2022.

