PENGEMBANGAN MEDIA KUIS KATA BERGAMBAR BERBASIS *ANDROID* MENINGKATKAN KEPAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK DI KELAS I SEKOLAH DASAR

Nur Lailis Sa'adah
Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: nur.19072@mhs.unesa.ac.id

Wahyu Sukartiningsih
Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: wahyusukartiningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan yaitu menghasilkan media kuis kata bergambar berbasis android untuk materi membaca permulan kelas I sekolah dasaryang valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D *(research and development)* dengan metode pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu *(analysis, design, developmen, implementation, evaluation)*. Hasil kevalidan materi memperoleh persentase 80% termasuk dalam kategori valid dan hasil kevalidan media memperoleh persentase 84% termasuk dalam kategori sangat valid. Tingakt keefektifan media kuis kata bergambar memperoleh nilai 0,70 dari perhitungan N-Gain melalui uji coba produk secara terbatas menujukkan peningkatan terhadap hasil belajar yang tinggi sebelum dan sesudah menggunakan media kuis kata bergambar interaktif. Tingkat kepraktisan media kuis kata bergambar melalui angket respon peserta didik memperoleh persentase 97% dalam kategori sangat praktis dan hasil observasi yang dilakukan oleh guru wali kelas I memperoleh persentase 90,3% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian bahwa media kuis kata bergambar berbasis android dinyatakan valid, efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media kuis kata bergambar, *android*, membaca permulaan, budaya lokal.

Abstract

This development research has the goal of producing an Android-based interactive pictorial word quiz media for elementary school class I reading material that is valid, practical and effective in learning Indonesian. research uses the type of development research or R&D (research and development) with the ADDIE development method which has five stages, namely (analysis, design, development, implementation, evaluation). The results of the validity of the media obtained a percentage of 80% included in the valid category and the results of the validity of the material obtained a percentage of 84% included in the very valid category. The level of effectiveness of the interactive picture word quiz media obtained a value of 0.70 from the N-Gain calculation through limited product trials showing an increase in high learning outcomes before and after using interactive picture word quiz media. The practicality level of the interactive pictorial word quiz media through the student response questionnaire obtained a percentage of 97% in the very practical category and the results of observations made by the class I homeroom teacher obtained a percentage of 90.3% included in the very practical category. It can be concluded from the results of the study that the interactive pictorial word quiz media is declared valid, effective and practical for use in learning Indonesian for beginning reading material in grade I elementary schools.

Keywords: *development, pictoral word quiz media, android, early reading, local culture.*

PENDAHULUAN

Kemampuan yang harus dikuasi dalam pendidikan bahasa indonesia terdiri meliputi membaca, menulis, serta menyimak. Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif karena menerima informasi melalui media tulis (Kharisma & Arvianto, 2019). Pentingnya kemampuan membaca bagi anak membuat Orang tua harus lebih sadar untuk mengajarkan keterampilam membaca sejak dini.

Kemampuan membaca merupakan hal yang penting bagi Peserta didik. Dengan membaca peserta didik akan mendapatkan ilmu-ilmu yang baru, ide/gagasan yang kreatif dan dapat menemukakakn pendapatnya secara lebih ekspresif. Pembelajaran membaca permulaan untuk kelas I sekolah dasarharus mendapatkan perhatian yang serius. Namun, di Indonesia kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasarrendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya penilaian pendidikan kemendikbud melalui progam Indonesian Assesment Progam (INAP) *Assesment* Kompetensi Siswa Indonesia

(AKSI) menguji kemampuan membaca, matematika, dan sains peserta didik kelas IV SD. Khusus untuk kemampuan membaca memperoleh hasil 46,83% termasuk kategori kurang, 47,11% termasuk kategori cukup, dan 6,06% termasuk kategori baik. Sejalan dengan hal itu**,** hasil observasi yang dilakukan di SDN Curahmalang 3 memperoleh hasil jika kemampuan membaca peserta didik kelas I sekolah dasarmasih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari jumlah peserta didik di kelas yang berjumlah 10 terdapat 1 peserta didik yang kesulitan dalam membaca. Akibatnya peserta didik yang kesulitan membaca tertinggal dalam pembelajaran.

Faktor yang meyebabkan peserta didik kesulitan membaca permulaan setelah dilakukan observasi di SDN Curahmalang 3 antara lain, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak saja akibatnya peserta didik menjadi bosan, metode yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran khususnya materi membaca. Faktor lainnya adalah media pembelajaran yang digunakan guru hanya itu-itu saja yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu diguakan agar dapat mendukung proses pembelajaran di kelas I sekolah dasarmateri membaca permulaan.

Menggabungkan media pembelajaran bermain sambil belajar merupakan solusi yang tepat agar peserta didik kelas I sekolah dasardapat mengikuti pembelajaran dengan antusias (Kharisma & Arvianto, 2019). Masuknya *game* dalam proses pendidikan menghasilkan suasana yang mengasyikkan sebab anak bisa mengendalikan kecepatan belajar yang cocok dengan kemampuannya. Pengaruh *game* dalam dunia pembelajaran pada anak di antara lain bisa melatih keahlian berpikir dan keahlian berbahasa anak. Tidak hanya itu saja, manfaat lainnya adalah dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak karena motorik halus dan kasar dilatih (Fithri & Setiawan, 2017).

Selain menarik dan menyenangkan untuk peserta didik media pembelajaran haruslah mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih (Audie, 2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat di era teknologi yang semakin pesat. Maka perlunya mengolaborasikan antara media pembelajaran dan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang mengolaborasikan teknologi adalah media kuis bergambar interaktif yang berisikan materi membaca permulaan dan kuis yang menarik. Media pembelajaran ini berupa aplikasi yang dapat dijalankan diandroid. Diera pertumbuhan teknologi yang sangat pesat kita bisa memanfaatkan menjadi berbagai hal yang positif seperti menggabungkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran di kelas I sekolah dasarmateri membaca permulaan.

Penelitian sebelumnya yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan adalah Peneitian yang dilakukan oleh Hikmatuz Zahro Asulma pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan Media Kuis "Kosik" Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah dasar". Hasil penelitian pengembangan tersebut secara keseluruhan memperoleh persentase 88%. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk media pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. Terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian terdahulu menggunakan subjek kelas III sekolah dasarsementara penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas I sekolah dasar. Fokus penelitian terdahulu adalalah hanya berfokus pada materi bahasa inggris saja sedangkan pada penelitian ini selain materi membaca permulan juga menggabungkan budaya lokal Jombang pada media yang akan dikembangkan.

Penelitian kedua dilakukan oleh Giri Indra Kharisma, Faizal Arvianto pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan aplikasi android berbentuk *education games* berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas I SD/MI". Hasil penelitian pengembangan tersebut secara keseluruhan memperoleh persentase 85%. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa produk aplikasi pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media yang digabungkan dengan budaya lokal Nusa Tenggara Timur sedangkan pada penelitan ini menampilkan beberapa budaya tradisional khas daerah Jombang sebagai bahan materi untuk membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi. Media pembelajaran ini di dalamnya terdapat materi tentang membaca permulaan dan kuis kata yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas I Sekolah dasarmenjadi fokus dari penelitian. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di SDN Curahmalang 3 yang akan diimplementasikan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Kuis Kata Bergambar Berbasis

Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I sekolah dasar". Rumusan masalah dari penelitian ini adalah 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran kuis kata bergambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar? 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran kuis kata bergambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar? 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran kuis kata bergambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar?

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi yang bernama "Kuis Kata Bergambar Berbasis Android". Media kuis kata bergambar merupakan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang didalamnya terdapat materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasarmeliputi mengenal huruf-huruf abjad, mengeja suku kata, mengeja kata disertai gambar-gambar yang menarik. Tombol yang terdapat pada media jika diklik oleh pengguna akan mengeluarkan bunyi. Tombol-tombol tersebut meliputi huruf abjad, suku kata, dan kata. Tidak hanya materi saja terdapat pula nyanyian dan kuis-kuis kata yang menarik.

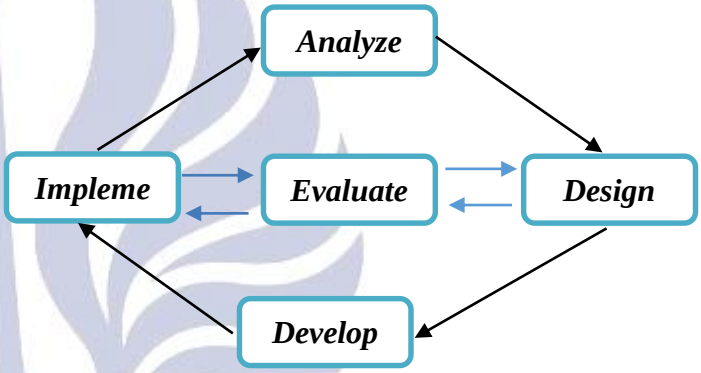
Kuis asyik berisikan 20 soal yang bervariasi tentang melengkapi suku kata, menyusun huruf menjadi kata, menurutkan huruf abjad dan menentukan huruf besar dan kecil. Terdapat pula gambar-gambar yang menarik dan nyanyian lagu abc alfabet sehingga peserta didik dapat lebih semangat lagi dalam pembelajaran. Aplikasi pembelajaran ini juga menampilkan beberapa budaya tradisional khas daerah Jombang sebagai bahan materi untuk membaca permulaan. Beberapa budaya tradisional khas Jombang yang akan ditampilakan dalam aplikasi ini adalah makanan tradisioanl, pertunjukan tradisional, permainan tradisional.

Proses pembuatan media kuis kata bergambar dilakukan di aplikasi *microsoft powerpoint*. Kemudian diubah menjadi *html disoftware iSpring Suite 10* dan mengubahnya agar dapat dijalankan diandroid menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder*. Media kuis kata bergambar interaktif dapat digunakan di android dengan kapasitas / memori *smartphone* yang masih bisa untuk menginstal aplikasi baru.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau sering disebut R&D *(Research and Develoment)*. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media yang berjudul kuis kata bergambar interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Produk ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang sering terjadi tentang kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar.

Rancangan penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan penelitian model ADDIE. Model ADDIE adalah model yang kerap kali digunakan untuk penelitian pengembangan karena model ini sangat sederhana dalam prosedurnya namun dalam implementasi sangat sistematis. Terdapat lima tahapan dalam proses penelitian menggunakan Model ADDIE diantaranya (1) Analisis *(Analyze)*; (2) Perancangan *(Design)*; (3) Pengembangan *(Development)*; (4) Implementasi *(Implementation)*; (5) Evaluasi *(Evaluation)*. Rancangan penelitian ADDIE dapat melakukan evaluasi dan revisi sehingga dapat meminimalisir kekurangan atau kelemahan produk yang akan dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Rancangan Pengembangan ADDIE

Berdasarkan lima tahapan tersebut, maka prosedur pengembangan media kuis kata bergambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1) Tahap Analisis *(Analyze)*: Analisis kebutuhan situasi dan analisis kebutuhan kompetensi dilakukan pada tahap ini. Melalui observasi peserta didik dan guru wali kelas I sekolah dasarAnalisis kebutuahan dilakukan. Anlisis tersebut meliputi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran seperti apakah dalam pembelajaran menggunakan media, apakah media tersebut sudah memenuhi kriteria media yang baik. Setelah mengetahui analisis permasalahan, maka ditentukan solusi media pembelajaran, selanjutnya melakukan analisis kompetensi cocok antara kebutuhan kompetensi yang belum dicapai oleh peserta didik. Pada permasalahan tersebut ditemukan peserta didik yang belum lancar untuk membaca, maka kompetensi yang harus terdapat pada media yang akan dikembangkan adalah materi tentang membaca permulaan di sekolah dasar pada kelas I. Materi membaca permulan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan

tujuan pembelajaran termuat dalam media yang dikembangkan.

2) Tahap Perencanaan *(Design):* Pada tahap ini sudah dilakukan perancangan media yang tepat sesuai permasalahan yang sudah dianalisis serta menggunakan metode pengujian yang tepat. Setelah menentukan media yang tepat, selanjutnya yaitu merancang isi atau materi dari media yang akan dibuat meliputi materi tentang membaca permulaan kelas I sekolah dasar yang akan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mengggunakan kurikulum merdeka belajar. Pada penelitian ini akan mengembangkan media kuis kata bergambar interaktif. Kemudian membuat rancangan *storyboard* untuk mempermudah dan memperjelas pembuatan media kuis kata bergambar. Pembuatan instrumen penilaian juga perlu dilakukan meliputi: lembar validasi media, lembar validasi materi.

3) Tahap Pengembangan *(Develpoment)*: Pada tahap ini sudah mengembangkan media sesuai permasalahan yang sudah dianalisis. Setelah berhasil mengembangkan media kuis kata bergambar. Media yang sudah dikembangkan perlu dilakukan validasi materi dan media. Ahli media menguji produk yang dikembangkan seperti menilai desain media sedangkan ahli materi menguji materi yang termuat dalam produk apakah sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Validator dari ahli media dan materi adalah dosen yang ahli dibidang masing-masing di jurusan PGSD.

4) Tahap Implementasi *(Implementation)*: Pada tahap ini dilakukan uji coba produk secara nyata di kelas secara terbatas. Lokas uji coba produk dilakukan di SDN Curahmalanng 3 kelas I sekolah dasaryang berjumlah 10 peserta didik, tepatnya di desa Curahmalang, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang. Pada tahap ini, dibagikan anget respon peserta didik dan dilakukan uji *pretest* dan *posttest.* Pemberian angket pada peserta didik bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan saat menggunakan media kuis kata bergambar interaktif di kelas I sekolah dasarpada materi membaca permulaan. Uji *pretest* dan *posttest* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media kuis kata bergambar di kelas I sekolah pada materi membaca permulaan.

I. **5) TAHAP EVALUASI (EVALUATION):** EVALUASI KESELURUHAN DARI TAHAP ANALISIS SAMPAI IMPLEMENTASI MENGENAI CARA PENGEMBANGAN PRODUK. EVALUASI KESELURUHAN INI DILAKUKAN UNTUK MENGETAHUI KETERCAPAIAN TUJUAN AWAL PENELITIAN YAKNI MENGHASILKAN PRODUK YANG VALID, PRAKTIS DAN EFEKTIF DIGUNAKAN PADA SAAT PEMBELAJARAN KELAS I SEKOLAH DASARMATERI MEMBACA PERMULAAN.

Penelitian pengembangan ini dilakukan uji coba produk dengan subjek peserta didik yang berjumlah 10 orang terdiri dari 7 perempuan dan 3 laki-laki kelas I sekolah dasar. Lokasi uji coba dilakukan di SDN Curahmalang 3 tepatnya di Desa Curahmalang, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang. Lokasi tersebut dipilih karena dekat dengan tempat tinggal sehingga mudah mendapatkan data, selain itu di SDN Curahmalang 3 belum ada yang mengembangkan media kuis kata bergambar interaktif sehingga penelitian ini dilakukan di lokasi tersebut

Desain uji coba penelitian ini adalah menggunakan *pretest-prostest design* untuk mengetahui keefektifan media kuis kata bergambar berbasis android. Langkah uji coba media adalah 1) Sebelum peserta didik menggunakan media kuis kata bergambar interaktif, peserta didik mengerjakan lembar *pretest* terlebih dahulu berisi materi membaca permulaan. 2) Setelah peserta didik memperhatikan cara pengoprasian media kuis kata bergambar interaktif selanjutnya peserta didik mempratikkan media secara mandiri. 3) setelah itu peserta didik menjawab lembar *posttest* yang diberikan. Tujuan diberikan lembar *pretest* dan *posttest* yang sama adalah untuk menegetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

Penelitian ini menggunakan 2 jenis data yaitu data kuantitaif dan kualitatif. Masukan, kritikan dan saran oleh ahli materi dan media termasuk data kualitatif sedangkan hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli media terhadap media kuis kata bergambar interaktif, hasil penilaian *pretest* dan *posttest* peserta didik, hasil angket respon peserta didik menggunakan media kuis kata bergambar interaktif termasuk kedalam data kuantitatif. Setelah semua data diperoleh barulah menganalisis semua data yang diperoleh.

Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data anta lain: 1) Validasi ahli materi dan ahli media. Di bawah ini merupakan instrumen validasi ahli materi:

Tabel 1. Instrumen validasi ahli materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)
2.	Ketepatan Penggunaan Bahasa	Menggunakan ejaan dengan tepat
		Menggunakan tanda baca dengan tepat
3.	Isi Materi	Materi yang disajikan jelas
		Contoh yang digunakan sesuai dengan materi membaca permulaan
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi membaca permulaan
		materi yang disajiakan lengkap

Tabel di bawah ini adalah instrumen validasi ahli media:

Tabel 2. Instrumen validasi ahli media

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Desain media kuis kata bergambar interaktif menarik
		Warna dan *background* kuis kata bergambar interaktif menarik
		Animasi media kuis kata bergambar menarik
		Tulisan pada media kuis kata bergambar interaktif terlihat jelas
		Suara/musik media kuis kata bergambar terdengar dengan jelas
		Penggunaan gambar media kuis kata bergambar sesuai dengan perkembangan anak
2.	Penggunaan	Kemudahan penggunaan media kuis kata bergambar interaktif
		Petunjuk penggunaan media kuis kata bergambar jelas
		Tombol berfungsi dengan baik

Penelitian pengembangan ini menggunakan skla likert dengan acuan angka 1-5 dalam penilaian validasi ahli materi dan ahli media. Di bawah ini merupakan tabel penilaian skala likert:

Tabel 3. Skala likert

Kriteria	Skor
sangat valid	5
valid	4
cukup valid	3
kurang valid	2
tidak valid	1

Setelah memperoleh data kemudian dihitung dengan rumus di bawah ini:

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

Di bawah ini merupakan kriteria kevalidan media yang diperoleh dari perhitungan di atas:

Tabel 3. Kriteria persentase kevalidan media

Kriteria	Presestase
tidak valid	0%-20%
kurang valid	21%-40%
cukup valid	41%-60%
valid	61%-80%
sangat valid	81%-100%

Sumber :Ma'aniyah & Mintohari, 2019

2) Untuk mengetahui kepraktisan media digunakan lembar angket respon peserta. Kemudian, data yang diperoleh dihitung menggunakan skala Guttman dengan acuan jika menjawab "YA" mendapat nilai 1 dan jika menjawab "TIDAK" mendapat nilai 0.

Dalam menghitung data angket respon peserta didik menggunakan rumus di bawah ini:

UNESA Universitas Negeri Surabaya

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

Tabel. 5 Penilaian skala likert

Kriteria	Skor
sangat praktis	5
sangat tidak praktis	1

Dalam menghitung data observasi menggunakan rumus di bawah ini :

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

Di bawah ini merupakan hasil presentasi skor hasil anget respon peserta didik dan hasil observasi guru tersebut mengahasilkan kriteria tingkat kepraktisan:

Tabel 4. Kriteria persentase kepraktisan media

Kriteria	Persentase
sangat praktis	81%-100%
praktis	61%-80%
sedang	41%-60%
kurang praktis	21%-41%
tidak praktis	0%-20%

Sumber: Riduwan & Sumarto 2013

4) Lembar *pretest&posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Di bawah ini merupakan rumus untuk menghitung N-Gain jika sudah memperoleh data:

$$P = \frac{\sum Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{\sum Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest} \times 100\%$$

Selanjutnya jika sudah memperoleh hasil persentase N-Gain, maka dimasukkan kedalam tabel kriteria N-Gain di bawah ini:

Tabel 5. Kriteria efektivitas N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
g > 0,7	tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	sedang
g < 0,3	rendah

Sumber: Wahab dkk., 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media kuis kata bergambar interaktif merupakan media berbasis android yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Media dikembangkan dikarenakan berdasarkan observasi di SDN Curahmalang

3) Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kepraktisan media. Lembar tersebut dilakukan oleh guru wali kelas I pada saat pembelajaran di kelas. Penilaian observasi menggunakan skala likert dengan acuan 1-5.

praktis	4
kurang praktis	3
tidak praktis	2

dalam satu kelas terdapat 2 orang yang kurang lancar membaca. Hal ini membuat wali kelas menjadi resah karena peserta didik yang kuran lancar dalam membaca permulaan ditakutkan akan tertinggal pelajaran.

Berdasarkan temuan masalah tersebut, maka dilakukan penelitian pengemangan atau penelitian *(R&D)* menggunakan metode penelitian ADDIE. Terdapat 5 tahapan yaitu (1) Analisis *(Analyze)*; (2) Perancangan *(Design)*; (3) Pengembangan *(Development)*; (4) Implementasi *(Implementation)*; (5) Evaluasi *(Evaluation)*. Hasil pene;itian dari 5 tahapan ADDIE dapat dilihat di bawah ini:

1) Tahap Analisis *(Analyze)*

Berdasarkan observasi yang dilakukan dilakukan di SDN Curahmalang 3 memperoleh hasil 1) Analisis kebutuhan peserta didik jika dalam satu kelas yang berjumlah 10 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang kesulitan untuk membaca. Hal tersebut membuat peserta didik ketinggalan pembelajaran. Tidak hanya itu dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak saja akibatnya peserta didik menjadi bosan, metode yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran khususnya materi membaca. Faktor lainnya adalah media pembelajaran yang digunakan guru hanya itu-itu saja yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu diguakan agar dapat mendukung proses pembelajaran di kelas I sekolah dasarmateri membaca permulaan.

2) Analisis kompetensi dilakukan terkait kompetensi yang belum tercapai oleh peserta didik yaitu kemampuan membaca. Materi yang akan dipilih untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran yaitu pada pelajaran Bahasa Indonesia BAB 7 Aku ingin, Tema membedakan keinginan dan kebutuhan dengan menggunakan kurikulum merdeka belajar yang membahas tentang kata-kata yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan peserta didik kurang lancar dalam membaca dan peserta didik kesulitan menyebutkan kata yang sering ditemui. Oleh karena itu dikembangkan media kuis kata bergambar

yang menggabungkan budaya tradisional khas Jombang agar peserta didik mengenal kebudayaan terdekatnya.

2) Tahap Perancangan *(Desain)*

dasar. Desain media dibuat dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint*. Selanjutnya adalah menentukan isi atau akan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mengggunakan kurikulum merdeka belajar. Langkah selanjutnya adalah membuat desain tampilan media kuis kata bergambar berbasis android di aplikasi *microsoft PowerPoint*. Desain tampilan media dibuat

mempermudah dan memperjelas pembuatan media kuis kata bergambar berbasis android. Di bawah ini merupakan rancangan *storyboard* media kuis kata bergambar berbasis android:

Tabel 6. Rancangan *storyboard* media

No.	Tampilan
1.	 Pada bagian tampilan awal terdapat logo/judul media kuis kata bergambar interaktif kata dan tombol untuk memulai kuis kata bergambar interaktif yang akan diarahkan ke menu utama.
2.	 **Tampilan menu utama terdapat 3 tombol yaitu:** 1. Tombol bernyanyi 2. Tombol materi 3. Tombol kuis
3.	 **Terdapat petunjuk tombol yang terdiri dari beberapa tombol antara lain:** 1. Tombol ke menu utama 2. Tombol mulai 3. Tombol ke tombol informasi tujuan pembelajaran, profil pengembang, refrensi media 4. Tombol ke halaman “sebelumnya” Tombol ke halaman “selanjutnya
4.	 Pada tampilan halaman ini terdapat profil pengembang dan foto pengembang.
5.	 Pada tampilan halaman ini menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penggunaan media kuis kata bergambar berbasis android.
6.	 Pada tampilan halaman ini peserta didik dapat bernyanyi abc alfabet sehingga pembelajaran tidak monoton.

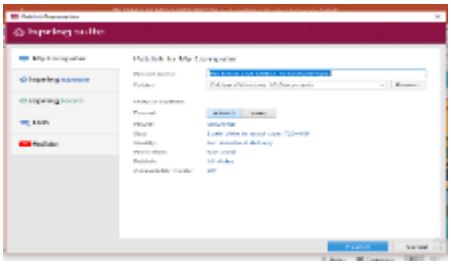
Pada tahap ini media kuis kata bergambar berbasis android dirancang agar menjadi media yang menarik sesuai analisis permasalahan yang ditemukan di sekolah materi dari media yang akan dibuat meliputi materi tentang membaca permulaan kelas I sekolah dasaryang dengan warna-warna yang cerah dan gambar yang bervariasi mengikuti karakter peserta didik yang ceria. Pada media tersebut terdapat juga *backsound* yang disesuaikan pada umur peserta didik agar tidak cepat bosan. Rancangan *storyboar*d perlu dibuat aga

7.	Tampilan halaman ini terdapat materi mengeja kata di dalamnya terdiri dari suku kata, kata, huruf dan gambar agar memudahkan peserta didik. kata yang terdapat pada media ini merupakan budaya tradisional khas Jombang. Jika diklik pada setiap kotak akan mengeluarkan bunyi sesuai kotak yang diklik.
8.	Tampilan kuis asyik menampilkan gambar huruf abjad dan peserta didik mampu memilih salah satu huruf abjad secara urut sesuai kuis yang diberikan.
9. .	Tampilan kuis asyik menampilkan gambar huruf besar dan peserta didik mampu memilih salah satu huruf besar sesuai kuis yang diberikan.
10.	Tampilan kuis asyik yang disajikan sebuah gambar, peserta didik mampu melengkapi huruf sesuai pada gambar yang disajikan.
	Tampilan kuis yang terdiri dari gambar dan peserta didik melengkapi suku kata yang rumpang sesuai gambar.
13	Tampilan kuis asyik jika jawaban benar.
14.	Tampilan kuis asyik jika jawaban salah.

3) Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap ini media yang sudah dibuat di aplikasi *powerpoint* selanjutnya diubah dalam bentuk HTML (*Hypertext Markup Language*) dengan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 11*. Jika sudah berbentuk HTML (*Hypertext Markup Language*) kemudian diubah menjadi aplikasi yang adapat dijalankan diandroid menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder*. Di bawah ini merupakan tahapan pengembangan media kuis kata bergambar berbasisandroid:

Tabel 7. Pengembangan media

No.	Tahapan Pengembangan
1.	Tahap mengubah format *PowerPoint* menjadi HTML (*Hypertext Markup Language*).  Pada tahap ini format *PowerPoint* diubah menjadi HTML (*Hypertext Markup Language*) dengan *softwere iSpring Suite 11*.
2.	Tahap mengubah format HTML (*Hypertext Markup Language*). Pada tahap ini mengubah format HTML (*Hypertext Markup Language*) menjadi APK dengan menggunakan *Website 2 APK Builder*.

Tahap selanjutnya yaitu setelah media berhasil dikembangkan, selanjutnya menguji kevalidan media oleh pakar keahlian masing-masing. Terdapat dua tahapan untuk menguji kevalidan media yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Di bawah ini merupakan hasil data yang diperoleh:

1) Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar(PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Saran dan kritik diberikan pada media yang akan dikembangkan yaitu kuis kata bergambar interaktif:

Validasi ahli materi dilakukan oleh Drs. Hendratno, M.Hum. selaku Dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar(PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Saran dan kritik diberikan pada media yang akan dikembangkan yaitu kuis kata bergambar interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan membaca permulan peserta didik kelas I sekolah dasar. Hasil yang diperoleh dari validasi materi pada media kuis kata bergambar Interaktif yaitu:

Tabel 8. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	80%	"valid"
2.	Ketepatan Penggunaan Bahasa	80%	"valid"
3.	Isi Materi	80%	"valid"
Persentase rata-rata		**80%**	**"valid"**

Tabel di atas merupakan hasil dari validasi materi. aspek kesesuaian materi mendapat nilai 16 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria "valid", aspek ketepatan penggunaan bahasa mendapat nilai 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria "valid", aspek isi materi mendapat nilai 16 dengan persentase 80%. Sehingga total skor yang diperoleh secara keseluruhan adalah 40 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria "valid". Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media kuis kata bergambar berbasis android "valid" digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan kelas I sekolah dasar. Saran perbaikan diberika oleh ahli materi mengenai materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasaryang terdapat pada media. Saran perbaikan oleh ahli materi dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 9. Revisi oleh ahli materi

No.	Revisi Materi	Keterangan
1.	Perbaiki beberapa bunyi huruf masih belum tepat (bunyi q dana y).	Memperbaiki pengucapan huruf q dan y dengan benar.

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	84%	"sangat valid"
2.	Penggunaan	86%	"sangat valid"
Persentase rata-rata		**84%**	**"sangat valid"**

Hasil dari validasi media yang didapat dapat dilihat dari tabel di atas. Aspek tampilan mendapat nilai 21 dengan persentase 84% termasuk dalam kriteria "sangat valid", aspek penggunaan memperoleh skor 13 dengan persentase 86% termasuk dalam kriteria "sangat valid". Sehingga total skor yang diperoleh secara keseluruhan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

adalah 34 dengan persentase 84% termasuk dalam kriteria "sangat valid". Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa tampilan yang terdapat pada media kuis kata bergambar berbasis android "sangat valid" digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I

Tabel 11. Revisi tampilan tombol musik

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Tidak terdapat tombol sound dan musik	Terdapat tombol sound dan musik

3) Perbaiki tombol suara pada tampilan media kuis kata bergambar interaktif pada menu materi.

4) Tahap Implementasi *(Implementation)*

Uji coba produk dilakukan pada tahap ini ntuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas I Sakolah Dasar yang berjumlah 10 di SDN Curahmalang 3 tepatnya di Dsn. Pojok, Kec. Sumobito, Kab Jombang. Uji coba tersebut menggunakan lembar *pretest & posttest design*. Di bawah ini merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan lembar *pretest & posttest:*

Tabel 13. Hasil *pretest&posttest*

No.	Nama	*Pretest*	*Posttest*	Nilai N-Gain
1.	AFA	82	100	1
2.	AM	58	100	1
3.	DR	66	88	0,64706
4.	EFA	76	82	0,25
5.	ECY	60	96	0,9
6.	LSM	86	100	1
7.	MFN	86	94	0,57143
8.	RNH	78	94	0,72727
9.	RAP	74	84	0,38462
10.	ZRS	82	92	0,5556
Jumlah		**748**	**930**	**7,02**
Rata-rata		**74,8**	**93**	**0,70359**

Rumus N-Gain digunakan untuk menghitung Hasil *pretest & posttest* yang mendapat nilai 0,70. Jika nilai tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria efetivitas N-Gain, maka termasuk dalam kriteria "tinggi" terhadap hasil belajar membaca permulaan dengan menggunakan media kuis kata bergambar interaktif.

Pemberian angket respon peserta didik juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Di bawah ini merupakan hasil yang diperoleh penilaian angket peserta didik:

Tabel 14. Hasil angket respon peserta didik

No.	Pernyataan	Persentase
1.	Media kuis kata bergambar interaktif yang dikembangkan mampu menarik minat saya untuk belajar membaca.	100%
2.	Saya dapat memahami dengan baik materi dalam media kuis kata bergambar interaktif.	100%
3.	Media kuis kata bergambar interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar saya menjadi lebih mandiri.	**90%**
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.	100%
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	100%
6.	Media kuis kata bergambar interaktif dapat digunakan dimana saja.	100%
7.	Media kuis kata bergambar interaktif mudah dalam pengoprasiannya.	100%
8.	Desain media kuis kata bergambar interaktif menarik sehinggga lebih semangat dalam pembelajaran.	100%

Berdasarka tabel di atas hasil angket respon peserta didik terhadap media kuis kata bergambar interaktif mendapatkan hasil persentase rata-rata 97% termasuk dalam kriteria "sangat praktis" digunakan untuk sekolah dasar. Saran perbaikan diberikan oleh ahli media mengenai tampilan media. Di bawah ini merupakan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media:

1) Tambahkan menu *home* pada media kuis kata bergambar interaktif berbasis budaya lokal.

pembelajaran pada kelas I sekolah dasar materi membaca permulaan.

Lembar observasi juga digunakan untuk mengetahui kepraktisan media. Penilaian lembar observasi dilakukan oleh Ibu Aulia Tri Pusparini selaku wali kelas I di SDN

Curahmalang 3. Penilaian lembar observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas I Sekolah dasardengan menggunakan media kuis kata berbasis android. Lembar observasi terdiri dari aspek kegiatan pembelajaran dari kegiatan pembuka sampai kegiatan penutup menggunakan media kuis kata bergambar interaktif. Hasil yang diperoleh dari lembar observasi adalah 93,0% termasuk dalam kriteria "sangat praktis" digunakan untuk pembelajaran kelas I Sekolah dasarmateri membaca permulaan.

5) Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir meliputi kegiatan analisis sampai pada tahap implementasi. Pada tahap analisis, evaluasi yang dilakukan berupa berdiskusi dengan dosen pembimbing mengenai kegiatan analisis yang telah dilakukan guna mendapat saran dan masukan dalam menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi. Pada tahap perancangan, kegiatan evaluasi dilakukan membantu kegiatan pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Pengembangan media kuis bergambar berbasis android menggunakan metode penelitian ADDIE dengan lima tahapan penelitian yaitu 1) tahap *analysis*, Analisis kebutuhan situasi dan analisis kebutuhan kompetensi dilakukan pada tahap ini. Analisis tersebut disesuaikan pada kondisi kegiatan pembelajaran di SDN Curahmalang 3 kelas I sekolah dasarpada materi membaca permulaan. 2) tahap *design*, pada tahap ini dilakukan proses mendesain materi dan tampilan media menggunakan aplikasi *powertpoint.* Langkah selanjutnya yaitu penyusunan instrumen penilaian Penyusunan RPP. 3) tahap *development*, pada tahap ini media kuis kata bergambar interaktif yang telah dibut di*powepoint*, selanjutnya diubah format menjadi *html* di aplikasi *iSpring Suite 10* dan diubah kembali menjadi aplikasi android menggunakan *Website 2 APK Builder*. 4) tahap *implementation*, uji coba produk dilakukan pada tahap ini menggunakan media media kuis kata bergambar interaktif pada peserta didik kelas I sekolah dasardi SDN Curahmalang 3. Pemberian angket peserta didik dan observasi pada guru wali kelas I diberikan sebagai umpan balik produk yang telah diuji cobakan. 5) tahap *evaluation*, sekolah dasar(PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Hasil skor yang didapat adalah 34 dari skor maksimal 40. Secara keseluruhan media kuis kata bergambar interaktif termasuk dalam kriteria "sangat valid" dengan persentase 84%. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fransisca, 2017) yang menyatakan jika sebuah produk dinyatakan valid jika produk tersebut mempunyai semua komponen yang dihasilkan berhubungan anatara satu dengan yang lain secara konsisten. Media kuis kata bergambar interaktif pada setiap tahap konsisten dinyatakan "sangat valid" terhadap rancangan materi dan media pada produk yang telah disusun, rancangan produk dalam bentuk *storyboard* yang telah dibuat, lembar validasi ahli mteri, lembar validasi ahli media, lembar angket, serta lembar observasi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Pada tahap pengembangan, evaluasi yang dilakukan berupa revisi terhadap produk media berdasarkan masukan dari para validator. Pada tahap implementasi, kegiatan evaluasi dilakukan terhadap hasil lembar angket dan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan uji coba produk.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan termasuk jenis penelitian *R&D* (*Research and Development*) atau disebut penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian yang tealah dijelaskan di atas, media kuis kata bergambar berbasis android merupakan media yang inovatif dan kreatif dengan tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan yang baik sehingga layak dipakai untuk
ada tahap ini pada tahap ini dilakukan perbaikan disetiap tahapnya, yakni berupa revisi lembar validasi, revisi materi pada produk media, serta revisi media pada produk media. Semua proses revisi dilakukan berdasarkan saran, masukan, dan komentar para validator. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk media sehingga bisa lebih layak untuk digunakan sebagai media alternatif pada sebuah pembelajaran di sekolah dasar.

Terdapat dua tahapan validasi media kuis kata bergambar interaktif yaitu validasi ahli materi dilakukan oleh Drs. Hendratno, M.Hum. selaku Dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar(PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Hasil skor keseluruhan yang didapat adalah 32 dari total maksimal skor 40. Secara keseluruhan media kuis kata bergambar interaktif termasuk dalam kriteria "valid" dengan persentase 80%. Dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar(PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Hasil skor keseluruhan yang didapat adalah 32 dari total maksimal skor 40. Secara keseluruhan media kuis kata bergambar termasuk dalam kriteria "valid" dengan persentase 80%. Validasi ahli media dilakukan oleh Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen di jurusan Pendidikan Guru

untuk membantu pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Untuk mengetahui keefektifan media kuis kata bergambar berbasis android dilakukan uji coba produk menggunakan lembar *pretest-posttest design*. Langkah uji coba produk adalah 1) Sebelum peserta didik menggunakan media kuis kata bergambar interaktif, peserta didik mengerjakan lembar *pretest* terlebih dahulu berisi materi membaca permulaan. 2) Setelah peserta didik memperhatikan cara pengoprasian media kuis kata bergambar interaktif selanjutnya peserta didik

mempratikkan media secara mandiri. 3) setelah itu peserta didik menjawab lembar *posttest* yang diberikan. Tujuan diberikan lembar *pretest* dan *posttest* yang sama adalah untuk menegetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

Keefektifan merupakan tingkat keberhasilan yang diukur dari hasil belajar peserta didik dari penerapan media pembelajaran (Citra & Rosy, 2020). Hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest & posttest* yang dihitung dengan rumus N-Gain memperoleh nilai 0,70. Jika nilai tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria efetivitas N-Gain, maka termasuk dalam kriteria "tinggi". Sedangkan jika dihitung dalam bentuk persen memperoleh hasil 70%. Jika hasil persentase disesuaikan dengan tabel kriteria N-mendapat persentase 97% termasuk dalam kriteria "sangat praktis. Hasil dari lembar observasi yang dilakukan guru mendapat persentase 93% termasuk dalam kategori "sangat praktis. Dapat ditarik kesimpulan jika media kuis kata bergambar berbasis android sangat praktis membantu guru dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Dapat disimpulkan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE bahwa media kuis kata bergambar berbasis android untuk materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasaradalah media yang menarik dan inovatif karena dalam media tersebut terdapat gambar yang bervariasi, terdapat menu bernyanyi, terdapat kuis interaktif yang mengasah otak, terdapat materi yang lengakp, terdapat backsound yang menyenangkan yang sesuai denga materi membaca permulan di kelas I sekolah dasar. Media kuis kata bergambar yang dapat dijalankan diandroid menggunakan metode ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan validasi materi yang telah dilakukan dapat dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran

2. Pengembangan materi yang lebih luas lagi tidak hanya berfokus pada materi membaca namun harus dikembangkan pada materi-materi yang lainnya terutama pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, *2*(25), 1–6.

Gain dalam bentuk persen, maka termasuk dalam kriteria "cukup efektif". Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa jika media kuis kata bergambar berbasis android cukup efektif membantu guru dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dapat dilakukan mengisi angket respon peserta didik setelah menggunakan media kuis kata bergambar berbasis android dan mengisi lembar observasi oleh guru. Tujuan utama dari angket peserta didik adalah untuk mengetahui umpan balik peserta didik setelah menggunakan media. Terdapat pilihan jawaban "YA" mendapat skor 1 dan pilihan jawaban "TIDAK" mendapat skor 0 yang terdiri dari 10 pernyataan. Hasil dari lembar angket tersebut membaca permulaan di kelas I sekolah dasarmemperoleh persentase akhir 80% sedangkan hasil validasi ahli media dapat dinyatakan sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I Sekolah dasar. Media kuis kata bergambar dinyatakan efetif untuk meningkatkan belajar materi membaca permulaan, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji coba yang mengalami peningkatan dengan rata-rata 93. Hasil akhir yang diperoleh menggunakan analisis N-Gain adalah 0,70 termasuk dalam kategori peningkatan tinggi terhadap hasil belajar peserta didik. Media kuis kata bergambar berbasis android dengan materi membaca permulaan dapat dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang memperoleh persentase 97% dan hasil observasi guru yang memperoleh persentase 90,3%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media serta terdapat tanggapan dari peserta didik dan guru. Di bawah ini merupakan saran perbaikan dari semua pihak yang telah berkontribusi pada penelitian pengembangan ini:

1. Pengembangan *design* tampilan media perlu disempurnakan lagi agar tampilan lebih bervariasi agar peserta didik antusias pada saat pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE 8 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI LEMBAGA*. *9*(1).

Ali, M. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3007–3012. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198

Arifah, hanif nurul. (2017). Pengembangan Multimedia

Pembelajaran Interaktif Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Disleksia Kelas III Sdn Bangunrejo II Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, *VI*(17), 616–630.

Assulma, H. Z. (2021). *PENGEMBANGAN MEDI A KUIS " KOSIK " BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*. 1521–1531.

Astia, M. (2020). Analisis Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan Di Kelas I Sd Negeri 93 Palembang. *Scholastica Journal*, *3*(1), 7–12.

Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, *11*(1), 151–156. https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791

Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran

And Practice Dengan Memanfaatkan Fitur Media Sosial. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *05*(03), 295–303. https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p295

Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, *8*(1), 225–230. https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959

Fitriyah, V. K., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Media Baca Seru Dan Asyik (Barusik) Berbasis Android Untuk Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah dasar. *Jpgsd*, *10*, 1365–1378.

Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media E-Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, *2*(1), 17. https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1091

Gunanto, S. G. (2017). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal of Animation & Games Studies*, *2*(2), 207. https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421

Harianto, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234

Lestari, N. D. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2611–2616. Retrieved from https://jbasic.org/index.php/basicedu%0AAnalisis

Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 589–590.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, *5*(1), 367–375. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669

Fajrin, F. M., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Untuk Metode Drill

Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*, *9*(1), 1–8. Retrieved from https://jurnaldidaktika.org/

Herlina, E. S., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (2019). *MEMBACA PERMULAAN UNTUK ANAK USIA DINI DALAM ERA PENDIDIKAN 4.0*. *5*.

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, *1*(3), 221–225. https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262

Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *8*(1), 17–32. https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902

Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. (14).

Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *9*(2), 203.

Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah dasar. *Jpgsd*, *7*(2), 2749–2759.

Mona Triana. (2022). Media Massa dan Public Sphere. *Jurnal Scientia*, 4.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2). https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949

Munthe, A. P. (2018). *MANFAAT SERTA KENDALA*

MENERAPKAN FLASHCARD PADA PELAJARAN MEMBACA PERMULAAN. *JDP Volume*, 210–228.

Murningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniah*, *4*(2), 214–229. Retrieved from https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42

Qurrotul'Aini, R., & Sukartiningsih, W. (n.d.). … Interaktif C&T Menggunakan Smart Apps Creator 3 Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sd. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. Retrieved from https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45761/38732

Rohman, Y. A., Rahman, R., & Damayanti, V. S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas Satu di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5388–5396. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2946

Romadlon, D. A., Bagus, A., & Kurniawan, H. (2022). *Procedia of Social Sciences and Humanities Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal di Sekolah dasarProcedia of Social Sciences and Humanities*. *3*(c), 678–685.

5(2), 1039–1045. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, *5*(2), 1–11.

Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 8. Retrieved from http://eprints.umsida.ac.id/3723/

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

UNESA
Universitas Negeri Surabaya