



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4825 - 4832

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar

Hanif Fauziah¹, Muhammad Taufik Hidayat^{2✉}

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: fauziahhanif423@gmail.com¹, mt.hidayat@ums.ac.id²

Abstrak

Rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa, membuat siswa susah untuk menguasai materi. Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada kemampuan belajar membaca siswa Sekolah Dasar merupakan tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik Pretest dan Posttest digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Skor efektivitas aplikasi membaca "Ayo Belajar Membaca" dalam menaklukkan keterampilan membaca adalah 1,93 untuk mean different, dengan persentase kenaikan efektivitas 37,33 persen, menurut temuan penelitian ini. Sedangkan skor keefektifan aplikasi membaca "Marbel Membaca" dalam mengatasi kemampuan membaca sebesar 1,56 untuk perbedaan mean different, dengan peningkatan efikasi sebesar 30,17 persen. Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" memiliki persepsi yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa daripada aplikasi "Marbel Baca".

Kata Kunci: efektivitas penggunaan aplikasi belajar, membaca, sekolah dasar.

Abstract

It is challenging for students to master the content due to their inadequate initial reading skills. The purpose of this study is to see how the learning apps "Ayo Belajar Membaca" and "Marbel Membaca" affect the capacity of primary school students to learn to read. This is an experimental study that takes a quantitative approach. The pretest and posttest test methodologies were used to collect data in this study. The effectiveness score of the reading application "Ayo Belajar Membaca" in conquering reading skills is 1.93 for the mean difference, with a percentage increase in the effectiveness of 37.33 percent. Meanwhile, the "Marbel Membaca" reading application's efficacy score in overcoming reading skills was 1.56 for the mean difference, with a 30.17 percent rise in efficacy. The "Ayo Belajar Membaca" app is thought to help pupils improve their reading skills more than the "Marbel Membaca" app.

Keywords: the role of teachers, developing literacy, elementary school.

Copyright (c) 2022 Hanif Fauziah, Muhammad Taufik Hidayat

✉ Corresponding author :

Email : fauziahhanif423@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Indonesia sangat signifikan dalam kehidupan sehari-hari dalam pendidikan Indonesia. Hal ini disebabkan karena bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar yang juga digunakan sebagai sarana komunikasi antar anggota masyarakat. Komunikasi tersebut bisa terjadi di suatu lingkungan, kerjasama, dan suatu kepentingan yang beraneka ragam.

Ada empat bagian kerja bahasa dalam kehidupan sehari-hari Nandin: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sebelum siswa dapat memperoleh keterampilan menulis, mereka harus terlebih dahulu menguasai keterampilan membaca.

Awal membaca dimulai dengan membaca permulaan. Proses membaca biasanya dimulai ketika seorang anak memasuki sekolah dasar. Tujuan dari bagian pertama dari bacaan ini adalah untuk membiasakan anak-anak dengan huruf. Siswa akan belajar pengucapan jika mengetahui huruf-hurufnya dan dapat merangkainya menjadi kata-kata. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suhartono dalam Yasir, dkk. (2021), yang menyatakan bahwa membaca pertama anak adalah tahap dimana mereka belajar membedakan huruf atau suara. Dan kemampuan berkomunikasi, yang merupakan landasan bagi perkembangan anak.

Di kelas satu menggunakan membaca permulaan. Menurut Slamet dalam Hasanudin dan Linda (2016), membaca permulaan sangat penting, dan membaca selanjutnya berguna untuk mengembangkan kemampuan membaca awal untuk pembelajaran awal. Guru harus memperhatikan membaca cepat karena itu adalah dasar utama dari keterampilan berikutnya. Sulit bagi anak-anak untuk mendapatkan kemampuan membaca jika kurangnya perhatian. Guru, di sisi lain, menurut Kusminah (2017), tidak menempatkan nilai membaca yang tinggi di sekolah dasar. Siswa tidak tertarik untuk membaca membaca atau enggan memperhatikan apa yang mereka baca.

Menurut Slamet (2017), membaca permulaan memegang peranan penting; keterampilan membaca awal memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca selanjutnya. Keterampilan membaca permulaan, sebagai bakat yang menopang keterampilan berikutnya, menuntut perhatian penuh guru, karena jika fondasinya lemah, anak akan berjuang untuk mengembangkan keterampilan membaca dasar yang dapat diterima pada tahap membaca awal. Dari pernyataan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa membaca awal kalimat memainkan fungsi penting, karena membaca awal memberikan dasar untuk membaca di masa depan.

Darmiyati Zuchdi dan Budiasih dalam Herianti, dkk (2020) mengemukakan pendapatnya, terdapat pengaruh yang spesifik antara keterampilan membaca permulaan terhadap peningkatan keterampilan membaca. Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca permulaan adalah langkah awal di mana siswa sekolah dasar belajar mengenal huruf dan vokal, dan membaca nyaring digunakan sebagai landasan bagi siswa untuk lebih banyak membaca. Siswa yang memiliki keterampilan membaca permulaan yang baik makan siswa tersebut akan mudah dalam menguasai materi. Sebaliknya jika siswa yang memiliki keterampilan membaca permulaan yang kurang baik maka siswa tersebut tidak akan mudah dalam menguasai materi.

Kekhawatiran internal (dalam diri anak) dan eksternal (dari luar diri anak) keduanya dapat berkontribusi pada penyebab sulitnya anak dalam membaca permulaan. Masalah utama membaca siswa adalah kesulitan mengingat huruf abjad, kesulitan membedakan huruf abjad yang bentuknya hampir sama, dan kesulitan membedakan vokal. Pembacaan beberapa kata dicegah dengan penggunaan vokal dan konsonan.

Dalam hal keterampilan membaca yang sesuai dengan usia mereka, perkembangan setiap anak adalah unik. Keterampilan membaca bagi anak usia dini dapat diklasifikasikan menjadi empat tahap, menurut Steinberg (Susanto, 2011). Khususnya: a. Tahap Pengenalan Menulis Pada titik ini, anak sedang belajar menggunakan buku dan menyadari pentingnya buku ini, mengubahnya menjadi sebuah buku dan memunculkan sebuah buku yang sangat bagus. Bagian Membaca Gambar Sekalipun mereka tidak nyaman, anak usia dini memandang diri mereka sebagai pembaca dan mulai membaca, belajar membaca, memahami gambar, dan menggunakan bahasa buku. Sehubungan dengan artikel Kakano, *Reading Comprehension System* (RCS) adalah program yang

membantu siswa memahami apa Saat ini, anak usia sekolah dapat menggabungkan tiga sistem bahasa: panggilan (bunyi huruf), suara, dan gerak tubuh (arti kata), dan frase (aturan kata dan kalimat). d. Bagian Membaca Pada bagian ini, anak-anak akan mahir membaca berbagai buku dan materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Maryanne Wolf dalam Jo Lioe (2018), ada lima fase perkembangan membaca yaitu; (1) Emerging Pre Reader, ketika seorang anak kecil duduk dan mendengarkan seseorang membacakan untuk mereka, dia memasuki tahap pra-pembaca yang muncul, juga dikenal sebagai kesiapan membaca; (2) Novice Reader (pembaca pemula), Mayoritas anak-anak mengerti bahwa kata-kata pada halaman buku memiliki arti penting, tetapi sulit bagi mereka untuk memahami bagaimana menerjemahkan huruf menjadi sandi yang berarti; (3) Decoding Reader (pembaca sandi) adalah dekoder yang dibedakan dengan tidak adanya masalah pengucapan dan pengaturan suara yang mulus; (4) Fluent Comprehending Reader, pembaca yang lancar dan memahami. Pembaca yang fasih menyadari tahapan membaca, dari belajar membaca ke membaca untuk belajar; (5) Expert Reader, seorang pembaca profesional dan mahir, ketika pembaca mencapai keadaan ini, biasanya hanya membutuhkan waktu 1,5 detik untuk membaca hampir semua kata.

Membaca merupakan kegiatan yang rumit yang memerlukan koordinasi beberapa keterampilan (Alfin, 2011). Siswa harus berusaha memanfaatkan pengetahuan mereka sebaik mungkin untuk membaca materi. Informasi ini berkaitan dengan jenis kata, struktur kalimat, dan struktur kalimat saat membaca. Siswa yang tidak suka membaca mungkin kesulitan untuk memahami dan memahami informasi yang diberikan dalam berbagai buku teks, buku teks, dukungan, dan alat belajar menulis lainnya. Akibatnya, anak-anak belajar lebih lambat daripada rekan-rekan mereka dan tidak mengalami kesulitan membaca, yaitu anak diajarkan menulis huruf melalui membaca bersama (Prioritas, 2014). Membaca dan akting suara yang ditekankan dengan baik dan diartikulasikan dengan benar (Randi Stone, 2013).

Realitas membaca siswa kelas 1 SD Negeri 2 Sekarjati, sebaliknya, menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum bisa membaca. Banyak anak yang masih kesulitan membaca, menurut wawancara dengan guru kelas satu SD Negeri 2 Sekarjati. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami huruf, memisahkannya, dan menentukan layak tidaknya huruf ketika dibaca. Selanjutnya, ketika guru mengajar membaca, beberapa siswa tampak kurang bergairah, lesu, dan aktif. Apalagi saat mengajar anak membaca, guru hanya memanfaatkan buku pelajaran dari sekolah. Akibatnya, siswa menjadi bosan dengan kelas dengan cepat, dan siswa tidak termotivasi untuk mengidentifikasi dan memahami materi yang ditawarkan. Masalah ini diteliti karena peneliti percaya masalah itu penting, terutama di awal belajar membaca.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk menarik perhatian siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat menggunakan banyak jenis media yang dapat digunakan. Program Educastudio, Membaca Marbel (Ayo Belajar) merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar membaca. *Marbel Learn to Read and Spell* adalah program membaca dan mengeja untuk anak usia 6 sampai 8. Software ini mengajarkan anak-anak bagaimana mengenali huruf alfabet dari A sampai Z, cara membedakan antara konsonan dan vokal, dan cara mengeja per suku kata (Educa Studio, 2020). Selain itu, aplikasi Mari Belajar Membaca dirancang untuk membantu anak-anak prasekolah belajar mengeja dan membaca dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Anak-anak akan menikmati diri mereka sendiri saat belajar (Annisa Cipta Informatika, 2018).

Sejumlah penelitian tentang penggunaan aplikasi pembelajaran telah dilakukan. Pertama, Kharisma (2019) melakukan penelitian pengembangan aplikasi Android berupa game edukasi berbasis budaya lokal untuk kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD. Kedua, Tjoe (2018) melakukan penelitian tentang penggunaan multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca awal. Terakhir, Nurviyani (2018) melakukan kajian penguatan keterampilan membaca kritis pada mahasiswa dengan menggunakan aplikasi Padlet. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menyelidiki penggunaan aplikasi pembelajaran seperti "Belajar Membaca"

dan "Marbel Membaca" dalam studi yang tercantum di atas. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran seperti "Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca".

METODE

Ini adalah eksperimen di mana menyelidiki kuantitatif dilakukan. Metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap orang lain dalam konteks yang terkendali merupakan definisi dari penelitian eksperimental (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan alat kuantitatif untuk menganalisis data numerik yang dapat dianalisis menggunakan teknik statistik. Metode pengumpulan data pre-test dan post-test digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian dilakukan di SD Negeri Sekarjati 2 dan di Desa Sriwedari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi belajar "Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada kemampuan belajar membaca siswa Sekolah Dasar. Metodologi pretest dan posttest digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Pretest ini diberikan sebelum siswa menggunakan program "Belajar Membaca" dan "Membaca Marbel". Tes pertama (Pretest) berisi ungkapan-ungkapan dasar untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca siswa. Siswa menyelesaikan angket kedua (Posttest) setelah menggunakan program "Belajar Membaca" dan "Membaca Marbel".

Teknik analisis data yang digunakan. Data yang diperoleh selanjutnya diperiksa dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel. Data hasil tes kemampuan belajar membaca siswa berupa hasil tes kemampuan belajar membaca siswa diperiksa dengan menggunakan pengolahan data kuantitatif. Pertama, validitas dan reliabilitas uji statistik dinilai.

Dalam uji validitas, istilah "valid" mengacu pada kemampuan suatu instrumen untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016). Untuk menghubungkan skor item dengan skor total 10 pertanyaan, uji validitas akan menggunakan algoritma korelasi *product moment* bersama dengan pendapat ahli. Validitas item ditentukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Kemampuan suatu instrumen untuk mengukur sering dan menghasilkan data yang sama/konsisten disebut reliabilitas (Sugiyono, 2016). Rumus *Cronbach alpha* digunakan untuk menghitung reliabilitas. Jika koefisien reliabilitas lebih dari 0,6, instrumen dikatakan andal. 0,779 adalah koefisien ketergantungan. Uji Wilcoxon akan digunakan untuk menguji uji beda. Tes Wilcoxon digunakan untuk menilai kemampuan membaca. SPSS 25.0 *for Windows Evaluation Version* digunakan untuk uji Wilcoxon dalam penyelidikan ini. Jika nilai p lebih besar dari 5% (0,05), maka terdapat perbedaan efektivitas program "Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" dalam meningkatkan keterampilan membaca, menurut kriteria tes Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, efektivitas aplikasi membaca "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" dalam mengatasi kemampuan membaca dihitung dengan cara manual yaitu mengurangi nilai posttest dari nilai pretest, yang kemudian dinyatakan dalam persen perubahan. Tabel 1 dan 2 menunjukkan cara menghitung tingkat efektivitas aplikasi "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca".

Tabel 1
Uji Efektivitas Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca"

	Pretest	Posttest	Mean Different	% Kenaikan
Aplikasi "Ayo Belajar Membaca"	5,17	7,10	1,93	37,33%

Tabel 2
Uji Efektivitas Aplikasi Belajar "Marbel Membaca"

	Pretest	Posttest	Mean Different	% Kenaikan
Aplikasi "Marbel Membaca"	5,17	6,73	1,56	30,17%

Media adalah sesuatu yang dapat mentransfer dan menyampaikan informasi kepada penerima sehingga penerima pesan memiliki kemampuan untuk mengumpulkan, mengolah, atau memanipulasi data video atau audio yang disampaikan. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu mengajar, berdampak positif bagi siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Sudjana & Rivai, 2013). Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" berbasis android menjadi media yang digunakan dalam penelitian ini. Android adalah sistem operasi seluler berbasis Linux yang menggabungkan sistem operasi, media, dan aplikasi. Memungkinkan pengembang Android untuk membuat aplikasi pada platform terbuka. Android adalah sistem operasi yang berjalan di lebih dari satu miliar smartphone dan tablet di seluruh dunia.

Menurut Devi Mayangsari dalam (Aisyah et al., 2020), Kemampuan membaca diperlukan untuk menguasai berbagai jenis mata pelajaran. Untuk belajar membaca, anak-anak harus terlebih dahulu belajar membaca. Kemampuan membaca memungkinkan anak menjadi siswa yang dapat membaca dan melaksanakan tugas-tugas termasuk menulis esai, membaca, menanggapi membaca teks, berbicara, dan menulis.

Penelitian ini membandingkan efektivitas penggunaan aplikasi "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" untuk menguasai keterampilan membaca siswa SD Negeri 2 Sekarjati. Hasil diketahui berdasarkan hasil analisis pada data pretest dan posttest pada masing-masing perlakuan. Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" merupakan aplikasi yang cukup populer di playstore ataupun appstore. Kedua aplikasi ini mempunyai kelebihan masing-masing. Kedua aplikasi ini sangat bermanfaat untuk membantu siswa yang kurang dalam membaca.

Tabel 3
Perbandingan Efektivitas Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca"

Jenis Aplikasi	Pretest	Posttest	Mean Different	% Kenaikan
Belajar Membaca	5,17	7,10	1,93	37,33%
Marble Membaca	5,17	6,73	1,56	30,17%

Dalam penelitian ini, hasil perhitungan skor efektivitas aplikasi membaca "Ayo Belajar Membaca" dalam mengatasi kemampuan membaca sebesar 1,93 untuk mean different dengan persentase peningkatan efektivitas sebesar 37,33%. Sedangkan, hasil perhitungan skor efektivitas aplikasi membaca "Marbel Membaca" dalam mengatasi kemampuan membaca sebesar 1,56 untuk mean different dengan persentase peningkatan efektivitas sebesar 30,17%.

Hasil penelitian yang ada ditemukan bahwa, aplikasi pembelajaran "Ayo Belajar Membaca" ditemukan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SD Negeri 2 daripada program studi "Marbel Membaca". Hal ini disebabkan karena aplikasi "Ayo Belajar Membaca" memiliki fungsi dengan visual animasi terbaik untuk setiap huruf, kata, atau frasa yang siswa pelajari. Siswa SD Negeri 2 Sekarjati, khususnya siswa kelas satu, lebih menyukai aplikasi yang menampilkan gambar atau terdapat visualisasinya. Menurut Aulia (Ramadanti & Arifin, 2021), visual sangat berpengaruh terhadap respon otak anak. Anak mudah mengingat bentuk nama serta pengucapan huruf atau nama individu menggunakan metode visual (bergambar).

Annisa Cipta Informatika tampaknya telah merancang sebuah game berjudul "Ayo Belajar Membaca". Aplikasi game memiliki sumber notifikasi yang dapat diunduh ke ponsel layar sentuh melalui layanan Play Store (Android). Daya tarik media pembelajaran game dianggap menjadi alasan efektivitasnya. Komponen bahan bacaan awal yang ditawarkan dalam aplikasi game edukatif tersebut akan menarik perhatian siswa, memungkinkan siswa merasa lebih nyaman setelah sesi membaca awal. Karena subjek menjadi lebih mudah menerima informasi dan memahami materi pembelajaran membaca permulaan, maka komponen materi bacaan awal yang disertai dengan visual dan suara turut mendongkrak efektivitas media game edukasi.

Dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa aplikasi belajar "Marbel Membaca" juga mempunyai pengaruh yang signifikan. Dalam penelitian ini, hasil perhitungan skor efektivitas aplikasi membaca "Marbel Membaca" dalam mengatasi kemampuan membaca sebesar 1,56 untuk mean different dengan persentase peningkatan efektivitas sebesar 30,17%. Aplikasi belajar "Marbel Membaca" adalah adalah aplikasi edukatif

yang menyenangkan untuk anak-anak usia 6 sampai 8. Aplikasi ini akan membantu anak-anak dalam belajar huruf A sampai Z, membedakan suara dan suara, dan menghafal kata-kata (Educa Studio, 2020).

Siswa dapat belajar membaca dengan aplikasi "Marbel Membaca" dalam meningkatkan kemampuan membaca. Siswa dapat belajar membaca menggunakan fitur audio visual dari aplikasi "Marbel Membaca", yang merupakan platform pembelajaran yang dapat dimainkan. Pernyataan ini mendukung keyakinan Yosfan Azwandi (2007) bahwa isyarat visual dapat memicu rangsangan visual dan pendengaran pada saat yang sama, menghasilkan pemahaman pemahaman yang unggul. Hal ini sesuai dengan komentar Azhar Arshad dalam Suparmi (2018) yang berpendapat bahwa, Semakin kuat daya tangkap dan daya ingat kita, semakin banyak alat yang kita miliki untuk menerima dan memproses informasi.

Dimasukkannya grafik dan suara pengucapan huruf dan kata dalam media game edukasi mempengaruhi kemampuan membaca awal siswa yang mengalami perubahan positif. Perhatian dan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran membaca, dapat tergugah oleh unsur-unsur yang terdapat dalam media game edukasi. Hal ini sejalan dengan temuan Kurnia Wening Sari (2014) yang mengatakan bahwa game edukasi adalah game yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Teknologi telah digunakan sebagai pendekatan pembelajaran untuk anak-anak di berbagai negara asing. Dhingra et al., (2009) dalam penelitiannya berpendapat bahwa teknologi komputer dapat digunakan di taman kanak-kanak untuk meningkatkan keterampilan literasi. Menurut temuan penelitian, pengetahuan anak-anak tentang huruf telah meningkat. Sarama & Clements dalam Huda (2021) menganalisis studi empiris berdasarkan temuan penelitian ini dan menyimpulkan bahwa menggunakan teknologi sebagai permainan interaktif untuk anak-anak adalah sesuatu untuk disajikan kepada anak-anak karena permainan interaktif dapat membantu instruktur dan anak-anak memahami sumber daya.

Menurut Huda (2021) hasil data valid yang dibuat dalam game interaktif di Android dengan 85 persen dan sumber data valid 80 persen sangat bermanfaat dalam meningkatkan literasi membaca anak. Adanya kategori desain game interaktif membuktikan bahwa anak-anak sangat menghargai media dan game. Aspek seperti penggunaan, waktu, penyajian, dan bahasa juga membantu anak mengembangkan kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa persepsi terhadap aplikasi "Ayo Belajar Membaca" lebih tinggi dibandingkan dengan aplikasi "Marbel Membaca" dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" merupakan aplikasi yang sering digunakan oleh siswa untuk meningkatkan kemampuan membacanya. Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" lebih mempunyai manfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

KESIMPULAN

Keefektifan Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" dan "Membaca Marbel" dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SD Negeri 2 Sekarjati dibandingkan dalam penelitian ini. Aplikasi "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" cukup populer di playstore atau appstore. Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, skor keefektifan aplikasi membaca "Ayo Belajar Membaca" dalam meningkatkan kemampuan membaca adalah 1,93 untuk *mean different*, dengan persentase peningkatan keefektifan sebesar 37,33 persen. Sementara itu, skor efektifan aplikasi membaca "Marbel Membaca" dalam mengatasi keterampilan membaca sebesar 1,56 untuk *mean different*, dengan peningkatan efektivitas sebesar 30,17 persen. Aplikasi Belajar "Marbel Membaca" telah membuat perbedaan yang cukup besar dalam kemampuan membaca anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian ini, skor keefektifan aplikasi membaca "Marbel Membaca" dalam menaklukkan keterampilan membaca adalah 1,56 untuk selisih rerata, dengan persentase peningkatan efektivitas sebesar 30,17 persen.

4831 Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar – Hanif Fauziah, Muhammad Taufik Hidayat
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.393>
- Alfin, J. (2011). *Bahasa Indonesia 1*. Lapis GMI.
- Annisa Cipta Informatika. (2018). *Ayo Belajar Membaca*. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=dyza.education.belajarmembaca&hl=in&gl=US>
- Azwandi, Y. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Depdikbud Dirjen Dikti.
- Dhingra, R., Sharma, N., & Kour, M. (2009). Relationship between Parental Perception and Young Childrens' Usage of Computers. *Journal of Human Ecology*, 28(3), 167–170. <https://doi.org/10.1080/09709274.2009.11906234>
- Educa Studio. (2020). *Marbel Belajar Membaca*. Educa Studio. <https://www.educastudio.com/category/marbel-edu-games/marbel-belajar-membaca>
- Hasanudin, C. (2016). Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Pendahuluan Matapelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan sedini mungkin dengan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berbeda , mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi matapelajaran. *Jurnal Pedagogia*, 5(1), 4.
- Hasanudin, C., & Puspita, E. L. (2017). Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.618>
- Herianti, K. D. W. A., & Bua, A. T. (2020). Perbandingan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Metode Global Berbantuan Media Gambar di Kelas II SDn 045 Tarakan Pendidikan Negara kemajuan Pendidikan mempersiapkan memiliki meningkatkan sehingga dapat sangat dalam penting suatu untuk penerus dalam tingg. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 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. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Nurviyani, V. (2018). Fostering College Student's Critical Reading Skill Through Padlet Application. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(1), 5–24.
- Prioritas, U. (2014). *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. USAID.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Randi Stone. (2013). *Cara-Cara Terbaik untuk Mengajar Reading*. Indeks.
- Sudjana, S., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabeta.
- Suparmi. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Pembelajaran Game Education " Marbel Huruf " Pada Siswa Autis Kelas I Di Sdlbn Manisrejo Kota Madiun. I(2).
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dari Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Tjoe, J. L. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia (Action

4832 *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar – Hanif Fauziah, Muhammad Taufik Hidayat*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>

Research, Kelompok B TK. Kristen Anugerah Jakarta, Tahun 2012). *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7*, 248.

Yasir, C., Elok, U., Rasmani, E., Dewi, N. K., Pendidikan, G., Usia, A., & Maret, U. S. (2021). *Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di Gugus Melati Jaten*. 9(2).