

Pengembangan aplikasi android berbentuk *education games* berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI

Giri Indra Kharisma¹⁾, Faizal Arvianto²⁾

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Timor

¹email: indrakharisma@unimor.ac.id

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Timor

²email: faizal_arvianto@yahoo.com

Abstract

Reading at the beginning in first grade students of Islamic elementary school must be concern to the children world that relates to their gaming activity. Education games becomes good solution in combining learning and gaming activity so it can train thinking, speaking ability, and children's soft and hard motoric. Choosing kind of games used in learning eventually should be suitable to technology and science development without disregarding local culture sustainability. This research aims at developing product such as android application of education games based on local culture of NTT in reading at the beginning comprehension of the students. Design model of this research and development is modification of R2D2 by Willis and ASSURE from Heinich and friends. Based on that modification, it can be gotten research procedure that consist of three primary activities, they are definition, design planner and developing process and dissemination. Assessment result from expert in Indonesian leaning of elementary school, learning media, and practitioner mention that application product in good developed is implemented because it gets score percentage more than 75 %. Limited trial result conducted to twenty eight students in the first grade of TTU Islamic elementary school shows that this learning application product is suitable to be implemented because of score percentage more than 85 %.

Keywords: reading at the beginning, education game, learning application

Abstrak

Pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD/MI harus sesuai dengan dunia anak yang lekat dengan kegiatan bermain. Education games menjadi solusi yang tepat dalam menggabungkan kegiatan belajar dan bermain sehingga dapat melatih kemampuan berfikir, berbahasa, serta melatih motorik halus dan motorik kasar anak. Pemilihan jenis permainan yang nantinya digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa melupakan kelestarian budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal Nusa Tenggara Timur untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. Model desain penelitian dan pengembangan ini merupakan modifikasi dari R2D2 milik Willis dan ASSURE dari Heinich, dkk. Dari hasil modifikasi tersebut, diperoleh prosedur penelitian yang terdiri atas 3 kegiatan utama yakni tahap pendefinisian, tahap perancangan desain dan pengembangan, serta tahap desiminasi. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran bahasa Indonesia SD, ahli media pembelajaran, dan praktisi menyebut bahwa produk aplikasi yang dikembangkan layak diimplementasikan karena memperoleh persentase skor lebih dari 75%. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 28 siswa kelas 1 MIN Timor Tengah Utara juga menunjukkan bahwa produk aplikasi pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan karena memperoleh persentase nilai lebih dari 85%.

Kata Kunci: membaca permulaan, permainan edukasi, aplikasi pembelajaran

Histori artikel : disubmit pada 10 Oktober 2019; direvisi pada 09 Desember 2019; diterima pada 09 Desember 2019

A. PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif karena memperoleh informasi melalui media tulis. Membaca tidak hanya sekedar mengenal dan melafalkan lambang bunyi, tetapi juga perlu memahami isi bacaan. Menurut Adhim (2004:12), membaca merupakan proses yang kompleks dan fundamental karena kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lain. Dengan membaca, anak dapat mempelajari berbagai bidang ilmu sehingga dapat dikatakan bahwa kunci keberhasilan anak dalam kegiatan belajar di masa depan terletak pada kemampuan membacanya (Hasanudin & Puspita, 2017). Mengingat begitu pentingnya keterampilan membaca, banyak orang tua yang mengajarkan keterampilan membaca kepada anaknya sejak usia dini.

Keterampilan membaca pada siswa kelas 1 MI/SD termasuk ke dalam membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif (Aulina, 2016). Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat (Rahim, 2008:32). Tahapan membaca permulaan dititikberatkan pada kesesuaian antara tulisan dan bunyi yang ada, kelancaran dan kejelasan suara, dan pemahaman isi atau makna (JOBAR, 2003). Persiapan membaca didukung dengan pengalaman keaksaraan seperti membaca buku atau sering menggunakan tulisan maupun simbol saat pembelajaran. Bahan-bahan

untuk membaca permulaan harus sesuai dengan bahasa dan pengalaman anak.

Pembelajaran membaca permulaan pada anak harus sesuai dengan dunia anak yang lekat dengan kegiatan bermain. *Education games* menjadi solusi yang tepat dalam menggabungkan kegiatan belajar dan bermain (Ramansyah, 2015). *Education games* (permainan edukatif) merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat dijadikan cara atau alat dalam mendidik. *Education games* adalah permainan yang mengandung unsur mendidik yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak dan melatih memecahkan masalah (Herman, Saleh, & Islami, 2017). Masuknya *game* dalam proses belajar melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Pengaruh *education games* pada anak diantaranya dapat melatih kemampuan berfikir serta kemampuan berbahasa anak. Selain itu, *education games* dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak (Fithri & Setiawan, 2017).

Pemilihan jenis permainan yang nantinya digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang menekankan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan (Amirullah & Hardinata, 2017). Ditambah lagi, perkembangan teknologi di bidang informasi dan telekomunikasi mengalami perkembangan pesat, khususnya di Indonesia. Berbagai perangkat telekomunikasi, khususnya *smartphone*

dan *tablet*, tersebar di seluruh Indonesia. Pertiwi (2019) menuliskan bahwa badan riset pasar Canalis mencatat sepanjang 2018, pertumbuhan pengapalan *smartphone* di Indonesia mencapai 17,1 persen dibanding tahun 2017. Jumlah *smartphone* yang dikapalkan di tanah air selama tahun 2018 mencapai 38 juta. Sementara pada kuartal IV-2018, jumlah pengiriman *smartphone* mencapai 9,5 juta unit, naik 8,6 persen secara *year-on-year* (YoY). Berdasarkan data tersebut, maka dapat diprediksi bahwa teknologi telekomunikasi, khususnya *smartphone* dan *tablet*, masih akan menjadi primadona yang terus berkembang dari tahun ke tahun.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era modernisasi ini, muncul tantangan dalam melestarikan budaya lokal. Budaya lokal yang identik dengan sifat tradisional acapkali tidak mampu bertahan dalam arus modernisasi (Gunanto, 2018). Parahnya, ada pandangan masyarakat yang beranggapan bahwa budaya lokal adalah budaya primitif, sehingga menjadikan masyarakat alergi dengannya. Pandangan seperti ini tentu akan mempercepat punahnya kebudayaan yang sebenarnya sarat akan nilai. Oleh karena itu, upaya-upaya untuk melestarikan budaya lokal perlu dirancang dan dilaksanakan dalam berbagai bentuk, salah satunya dengan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas pembelajaran di sekolah (Suyitno, 2017).

Pemaparan argumen di atas menjadi landasan untuk mengembangkan produk berupa aplikasi android berbentuk *education games*

berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan. Permainan edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk aplikasi android yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *tablet*. Aplikasi ini nantinya dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran membaca lanjutan di sekolah. Pada aplikasi ini akan disajikan materi melafalkan abjad, membaca suku kata dan kata. Materi tersebut dikemas dalam bentuk permainan, seperti mencocokkan suku kata, mencocokkan gambar, menirukan suara, dll. Berdasarkan karakteristiknya, Aplikasi ini juga tergolong ke dalam *mobile learning* karena dapat diakses melalui perangkat *mobile* serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Aplikasi ini dibuat hanya berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), artinya aplikasi diprogram untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Hal ini dikarenakan, penelitian ini tetap memandang bahwa pembelajaran melalui tatap muka tetaplah penting.

Penelitian tentang aplikasi android pernah dilakukan oleh Mohammad Arif Fadli dengan judul *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android untuk Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan Recount Text* (2013, skripsi). Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa aplikasi bernama "Mari Belajar: *Recount Text*". Dari penelitian tersebut, diperoleh hasil uji kelayakan yakni 93,4% untuk ahli media, 90% untuk ahli materi, 95,5% untuk untuk siswa kelompok kecil, dan 87,1% untuk siswa secara keseluruhan. Hasil penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh Mohammad Arif

Fadli masih terdapat beberapa kekurangan yakni: ukuran huruf dan tombol yang digunakan terlalu kecil, tampilan yang kurang menarik, dan menu navigasi yang masih menyulitkan siswa dalam mengoperasikannya.

Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Herman, Sirajuddin, & Islami dengan judul *Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di Taman Kanak-Kanak* (2017). Aplikasi yang digunakan berbentuk aplikasi macromediaflash 8.0. dari penelitian tersebut diperoleh hasil dari siklus I menunjukkan hanya ada dua anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, sisanya masih banyak anak yang berada di rentang bawah rata-rata. Namun, saat siklus II, terdapat peningkatan hasil belajar yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hampir semua anak berada pada kategori berkembang sangat baik.

B. METODE PENELITIAN

Model desain penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari desain R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, and Development*) dari Willis dan desain ASSURE (*Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*) dari Heinich, dkk. Desain R2D2 dan ASSURE dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan ini. Keenam tahapan pada desain ASSURE dikelompokkan ke dalam 3 fokus pengembangan pada desain R2D2 (Kharisma, 2019). Dari hasil modifikasi tersebut, maka didapat

prosedur penelitian dan pengembangan yang terdiri atas 3 kegiatan utama yakni tahap pendefinisian, tahap perancangan desain dan pengembangan, serta tahap desiminasi.

Fokus pendefinisian meliputi kegiatan (1) menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran dan (2) menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut dilakukan dengan cara analisis kelas, telaah kurikulum, dan telaah teori. Hasil telaah tersebut digunakan untuk menyusun spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

Tahap perancangan desain dan pengembangan berisi kegiatan mengembangkan materi dan media yang tepat. Awalnya, peneliti mengumpulkan bahan dasar yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk berdasarkan spesifikasi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Setelah perancangan desain, barulah dilakukan fokus pengembangan dengan melakukan penyusunan produk dari semua bahan yang telah disiapkan. Program yang digunakan dalam menyusun produk yakni *iSpring Suite 9*, *website 2 APK builder*, dan *Java7*.

Prototipe produk yang telah jadi kemudian diujicobakan dan dimintai tanggapan dari ahli pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar, ahli media pembelajaran, praktisi (guru kelas), dan siswa kelas 1A MI Negeri Timor Tengah Utara yang berjumlah 28 orang. Tanggapan tersebut nantinya digunakan oleh peneliti dalam merevisi produk sebelum disebarluaskan.

Tahap desiminasi merupakan tahap penyebaran produk. Produk yang sudah selesai direvisi kemudian

disebarluaskan melalui internet dan dapat diunduh secara gratis.

Data dalam penelitian ini berupa data verbal dan numeral. Data verbal pada tahap prapengembangan diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang ditujukan kepada guru dan siswa. Data verbal pada tahap uji coba produk berupa komentar, kritik, dan saran dari ahli dan praktisi yang terdapat dalam angket validasi. Data verbal pada tahap uji kelas/lapangan berupa catatan hasil observasi terhadap respon, reaksi, dan komentar siswa mengenai prototipe produk yang telah dicoba. Sementara itu, data numeral diperoleh dari hasil penilaian ahli, praktisi dan hasil observasi.

Pada tahap pendefinisian, teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi dan wawancara terbuka kepada guru kelas dan beberapa siswa kelas 1 MIN TTU. Observasi dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kemampuan siswa dalam menggunakan *smartphone*. Dari hasil observasi diketahui bahwa siswa MI/SD kelas 1 senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan ingin terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa MI/SD kelas 1 juga sudah mampu mengoperasikan *smartphone* secara dasar, seperti menghidupkan *smartphone*, membesarkan/kecilkan suara, memilih aplikasi, dan keluar dari aplikasi. Wawancara kepada guru kelas 1 MIN TTU dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran untuk materi membaca permulaan. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku teks dalam menyampaikan materi karena keterbatasan fasilitas dan pengetahuan

teknologi. Selain itu, wawacana juga dilakukan kepada siswa kelas 1 untuk mengetahui fungsi *smartphone* di kalangan siswa. Hasilnya, rata-rata siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan menonton *youtube*.

Pada tahap uji ahli, teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket (kuesioner) untuk memperoleh data verbal dan numeral. Angket validasi produk diberikan kepada ahli pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar, ahli media pembelajaran, dan praktisi sebagai pedoman dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Pada tahap uji coba produk, teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi. Teknik ini digunakan untuk mengetahui respon, reaksi, dan komentar siswa saat menggunakan prototipe aplikasi pembelajaran. Dari teknik ini diperoleh data numeral dan data verbal.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dibagi menjadi tiga, yakni (1) analisis data studi pendahuluan (identifikasi), (2) analisis data uji ahli dan praktisi, dan (3) analisis data uji coba kepada subjek uji coba. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian. Hasil data kuantitatif dihitung dengan rumus kuantitatif sederhana berikut ini

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

Σx	= Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item
Σxi	= Jumlah keseluruhan skor maksimum dalam satu item
100 %	= Konstanta

Nilai hasil data responden kemudian diinterpretasikan sesuai dengan pedoman yang ada pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pedoman Interpretasi Kualitas Media Pembelajaran

Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi dengan sedikit revisi
55%-74%	Cukup layak	Revisi sesuai catatan ahli dan praktisi
<55%	Kurang layak	Revisi dengan perubahan

(dikutip dari Sugiyono, 2010)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah aplikasi android berbentuk permainan edukasi berbasis budaya lokal untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD/MI. Aplikasi ini dapat diakses pada *smartphone* atau *tablet* berbasis android sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Melalui aplikasi ini, belajar membaca akan lebih menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi siswa. Selain itu, siswa juga dapat mengatur kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuannya.

Aplikasi pembelajaran ini digunakan dalam mata pelajaran bahasa

Indonesia untuk siswa kelas 1 MI/SD dengan materi membaca permulaan. Melalui aplikasi ini, siswa diajak untuk belajar membaca kosa kata yang berisi nama-nama benda yang ada di lingkungan sekitar siswa. Adapun kompetensi dasar yang menjadi landasannya yakni Kompetensi Dasar 3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.

Aplikasi pembelajaran ini dikembangkan dengan model *education games*. Artinya, aplikasi tersebut berisi materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Jenis permainan yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri atas: 1) melengkapi suku kata; 2) mencari suku kata; 3) melengkapi kata; dan 4) mencocokkan gambar. Permainan melengkapi suku kata berisi kegiatan mencocokkan huruf atau suku kata agar menjadi suku kata yang sesuai dengan contoh. Permainan mencari suku kata berisi kegiatan menyimak suku kata. Siswa diminta menyimak suku kata kemudian memilih jawaban yang sesuai dengan suku kata yang telah disimak. Adapun permainan melengkapi kata berisi kegiatan melengkapi kata yang rumpang dengan cara memilih suku kata yang tepat. Permainan mencocokkan gambar melatih siswa untuk mencocokkan gambar dengan nama yang sesuai. Dalam aplikasi pembelajaran ini, apabila jawaban siswa benar, maka akan muncul icon centang dan siswa dapat melanjutkan ke soal berikutnya. Apabila jawaban siswa salah, muncul icon silang dan siswa wajib memilih jawaban yang lain.

Gambar 4.1 merupakan tampilan dari setiap jenis permainan yang ada pada aplikasi Berlatih Membaca.



Gambar 1. Jenis Permainan dalam Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi pembelajaran ini juga menampilkan beberapa kebudayaan lokal Nusa Tenggara Timur sebagai bahan materi membaca. Adapun budaya lokal yang dipilih berupa makanan tradisional, bangunan tradisional, alat musik tradisional, permainan tradisional, dan hewan endemic provinsi NTT. Dari kebudayaan lokal yang ditampilkan, beberapa di antaranya sering dijumpai oleh siswa sehingga mudah dikenali seperti makanan, permainan, dan hewan asli NTT. Berikut daftar kata dari kebudayaan

lokal NTT yang disajikan dalam produk aplikasi pembelajaran.

Tabel 2. Daftar Kata dalam Kebudayaan Lokal Nusa Tenggara Timur

Bentuk Kebudayaan Lokal	Daftar Kata
Nama makanan	<i>madu, kolo, salome, sei, cucur, sirih, pinang</i>
Nama alat music	<i>Moko, sowito, nuren, mendut, sasando, suling</i>
Nama permainan	<i>Sikidoka, gotrio, kartupel, patpoto, kelereng, sembunyi</i>
Nama bangunan	<i>Lopo, musalaku, gereja</i>
Nama hewan	<i>Komodo, kakatua</i>
Nama tanaman	<i>cendana</i>
Lain-lain	<i>Bemo, nona</i>

Aplikasi pembelajaran ini terdiri atas dua aplikasi yakni *Belajar Membaca* dan *Berlatih Membaca*. Kedua aplikasi tersebut memiliki isi dan tujuan yang berbeda. Aplikasi *Belajar Membaca* berisi materi mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kata. Pada aplikasi tersebut juga dilengkapi dengan suara sehingga siswa dapat mengetahui cara pelafalan huruf dan membaca suku kata hingga kata dengan benar. Setiap kata yang ditampilkan dalam aplikasi juga dilengkapi dengan gambar yang menarik demi menambah minat belajar siswa. Adapun aplikasi *Berlatih Membaca* berisi soal-soal latihan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa setelah menggunakan aplikasi *Belajar Membaca*. Soal latihan tersebut disajikan dalam bentuk permainan yang sederhana tetapi menyenangkan. Untuk penjelasan lengkap tentang isi dari masing-masing menu pada setiap aplikasi dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Isi Menu pada Aplikasi Belajar Membaca

Aplikasi Belajar Membaca	
Menu Utama	Keterangan
Info	Berisi penjelasan singkat tentang isi aplikasi.
Mengenal Huruf	Berisi daftar huruf dan cara melafalkannya
Membaca 1-4 Suku Kata	Berisi cara membaca suku kata dan kata yang terdiri dari 2-4 suku kata. Suku kata yang dimaksud yakni suku kata yang tidak diakhiri dengan huruf konsonan, seperti: <i>ba-tu, ka-ki, ko-mo-do, ma-ta-ha-ri</i> , dll.
Suku Kata Berakhiran Konsonan	Berisi cara membaca suku kata dan kata yang terdiri dari 2-3 suku kata. Suku kata yang dimaksud yakni suku kata yang diakhiri dengan huruf konsonan, seperti: <i>ban-tal, e-kor, cen-da-na, pe-sa-wat</i> , dll.
Membaca 'ng' dan 'ny'	Berisi cara membaca suku kata dan kata yang berakhiran atau mengandung unsur 'ng' dan 'ny'

Tabel 4. Isi Menu pada Aplikasi Berlatih Membaca

Aplikasi Berlatih Membaca	
Menu Utama	Keterangan
Info	Berisi penjelasan singkat tentang isi aplikasi.
Melengkapi Suku Kata	berisi kegiatan mencocokkan huruf atau suku kata agar menjadi suku kata yang sesuai dengan contoh.
Mencari Suku Kata	berisi kegiatan menyimak suku kata. Siswa diminta menyimak suku kata kemudian memilih jawaban yang sesuai dengan suku kata yang telah disimak.
Melengkapi Kata	berisi kegiatan melengkapi kata yang rumpang dengan cara memilih suku kata yang tepat.
Mencocokkan Gambar	mencocokkan gambar dengan nama yang sesuai.

Data Hasil Uji Ahli dan Praktisi

Pada tahap uji ahli dan praktisi, data numeral dan verbal diperoleh dari hasil penilaian ahli dan praktisi terhadap produk aplikasi pembelajaran. Data tersebut terdapat pada angket yang telah diberikan. Pada angket tersebut terdapat tujuh aspek yang terdiri atas: (1) isi media, (2) struktur materi, (3) evaluasi, (4) sistematika penyajian, (5) penggunaan bahasa, (6) penggunaan suara & tampilan, dan (7) efisiensi. Berikut merupakan data hasil penilaian dari ahli dan praktisi yang tampak pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Numeral dari Ahli dan Praktisi

Aspek	A1	A2	P	Total Skor	Persentase	Ket
Isi media	26	28	28	82	85,4%	I
Struktur materi	8	10	11	29	80,5%	I/R
Evaluasi	7	6	8	21	87,50%	I
Sistematika penyajian	6	7	8	21	87,50%	I
Penggunaan bahasa	13	15	13	41	85%	I
Suara dan tampilan	24	25	23	72	85,71%	I
Efisiensi	18	22	22	62	86,11%	I

Keterangan:

A1 : Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

A2 : Ahli media pembelajaran

P : Praktisi

I : Implementasi R

:Revisi

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa ketujuh aspek pada produk aplikasi pembelajaran layak diimplementasikan karena memperoleh persentase lebih dari 75%. Namun, untuk aspek struktur materi perlu sedikit revisi sesuai dengan masukan ahli pembelajaran bahasa Indonesia SD. Ahli pembelajaran menyebut bahwa terdapat contoh kata pada aplikasi

pembelajaran yang tidak sesuai dengan kompetensi dasar sehingga perlu dihapus.

Selain data numeral yang telah dipaparkan dalam Tabel 4, juga terdapat data verbal yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran dari ahli maupun praktisi. Komentar dan saran juga diperoleh secara tertulis melalui angket penilaian yang telah diberikan kepada ahli dan praktisi. Adapun data verbal tersebut disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Verbal dari Ahli dan Praktisi

Sumber	Komentar dan Saran dari Ahli dan Praktisi
A1	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator, dan materi sudah sesuai.
	Beberapa contoh tidak sesuai dengan materi, misalnya pada materi suku kata berakhiran huruf konsonan.
	Keterangan pada latihan mencocokkan gambar tidak sesuai
	Aplikasi mudah digunakan dan pemilihan materi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.
A2	Latihan yang terdapat pada aplikasi sudah interaktif.
	Penggunaan bahasa sudah baik dan sesuai dengan karakteristik siswa
	Perlu tambahan icon untuk kembali ke menu awal pada aplikasi berlatih membaca jika memang diperlukan. Ikon (?) sebaiknya dimanfaatkan.

Keterangan:

A1 : Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

A1 : Ahli media pembelajaran

Data Hasil Uji Kelas Terbatas

Uji kelas terbatas dilakukan di kelas IA MI Negeri Timor Tengah Utara dengan jumlah siswa 28 orang. Data hasil uji kelas diperoleh melalui

teknik observasi yang dilakukan oleh dua orang. Observasi dilakukan ketika siswa belajar membaca menggunakan aplikasi *Belajar Membaca* dan *Berlatih Membaca*. Selama kegiatan tersebut berlangsung, observer mengamati tanggapan, reaksi, dan komentar siswa terhadap aplikasi tersebut. Terdapat empat aspek yang diamati oleh observer, yakni: 1) isi media, 2) penggunaan bahasa, 3) penggunaan audiovisual, dan 4) efisiensi. Adapun data dari hasil observasi tersebut disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Data Hasil Observasi Kelas

Aspek	Skor	Persentase	Ket.
Isi media	28	87,5%	Implementasi
Bahasa	8	100%	Implementasi
Suara dan tampilan	42	87,5%	Implementasi
Efisiensi	15	93,7%	Implementasi

Berdasarkan hasil observasi yang tampak pada tabel 6, dapat diketahui bahwa keempat aspek memperoleh persentase lebih dari 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk aplikasi pembelajaran yang diujicobakan kepada siswa kelas 1A MIN TTU layak diimplementasikan.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan nilai persentase yang didapat dari hasil penilaian ahli dan praktisi. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, aspek struktur materi masuk kategori layak diimplementasikan dengan sedikit revisi. Hal tersebut didasarkan pada perolehan persentase skor yang berjumlah 80,56%. Dalam melakukan revisi produk, komentar atau saran dari ahli dan praktisi perlu

dipertimbangkan sesuai dengan spesifikasi produk aplikasi pembelajaran.

Aspek struktur materi pada aplikasi pembelajaran memperoleh komentar dari ahli dan praktisi. Mereka menyebut bahwa terdapat beberapa contoh kata yang tidak sesuai dengan kompetensi dasar 3.6. Contoh kata tersebut dianggap tidak berada di lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan komentar tersebut, maka perbaikan dilakukan dengan cara menghapus contoh kata yang dimaksud oleh ahli dan praktisi, seperti yang tampak pada Gambar 2.



Gambar 2. Contoh Kata yang Dihapus dari Aplikasi Pembelajaran

D. KESIMPULAN

Produk aplikasi pembelajaran berbentuk *education games* berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan terbukti layak untuk diimplementasikan. Hal tersebut didukung dengan hasil penilaian ahli pembelajaran bahasa Indonesia SD dan praktisi terhadap tujuh aspek yang ada dalam produk aplikasi pembelajaran. Ketujuh aspek tersebut memperoleh persentase lebih dari 75%. Namun, untuk aspek struktur materi perlu sedikit

revisi sesuai dengan masukan ahli. Ahli pembelajaran menyebut bahwa terdapat beberapa contoh kata pada aplikasi pembelajaran yang tidak sesuai dengan kompetensi dasar sehingga perlu dihapus. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 28 siswa kelas 1 MIN Timor Tengah Utara juga menunjukkan bahwa produk aplikasi pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan. Hal tersebut didukung dengan hasil observasi kelas yang menyebut bahwa keempat aspek yang terdapat pada produk aplikasi pembelajaran memperoleh persentase nilai lebih dari 85%.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhim, Mohammad. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BAGI PEMBELAJARAN. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*. <https://doi.org/10.21009/jkkp.042.07>
- Aulina, C. N. (2016). Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>
- Fadli, Mohammad Arif. 2013. *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android untuk Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan Recount Text*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- 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*.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Gunanto, S. G. (2018). Penciptaan
Permainan Digital Edukatif
Berbasis Wawasan Budaya Dan
Pendidikan Karakter. *Journal of
Animation & Games Studies*.
<https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>
- Hasanudin, C., & Puspita, E. L. (2017).
Peningkatan Motivasi dan
Keterampilan Membaca Permulaan
Siswa Kelas I Melalui Media
Aplikasi Bamboomedia BMGames
Apps. *PEDAGOGIA: Jurnal
Pendidikan*.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.618>
- Herman, H., Saleh, S., & Islami, N. M.
(2017). Penerapan Media Aplikasi
Education Games Berbasis Budaya
Lokal Untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Permulaan
Pada Anak di Taman Kanak-
Kanak. *Seminar Nasional Lembaga
Penelitian UNM*, 2(1), 481–486.
- JOBAR, N. A. (2003). *PENDEKATAN
DALAM PENGAJARAN
MEMBACA PERMULAAN : SATU
TINJAUAN. UNIVERSITI
PENDIDIKAN SULTAN IDRIS*.
Kharisma, Giri Indra. (2019).
Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Mobile
Learning* untuk Memahami Teks
Prosedur bagi Siswa SMP.
*Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3(1).
1-9.
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. (2019). 2018,
*Pasar Smartphone Indonesia Tumbuh
Dua Digit*. Diakses pada 14 Agustus
2019,
dari <https://tekno.kompas.com/read/2019/03/01/16160037/2018-pasar-smartphone-indonesia-tumbuh-dua-digit?page=all>.
- Rahim, F. 2008. *Pengajaran Membaca
di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi
Aksara.
- Ramansyah, W. (2015). Pengembangan
Education Game (Edugame)
Berbasis Android Pada Mata
Pelajaran Bahasa Inggris Untuk
Peserta Didik Sekolah Dasar.
Jurnal Ilmiah Edutic.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Suyitno, I. (2017). Pengembangan
Pendidikan Karakter Dan Budaya
Bangsa Berwawasan Kearifan
Lokal. *Pendidikan*.